DVD 独家发布NDS《禁锢都市传说》汉化版

掌机迷

New

2010

POCKET GAMERS

1&2月合刊

定价:12.8元



软硬兼施

PSP6.20系统不能破解之谜

盘点NDS家族烧录卡

硬件评测“神游DSi”

攻略研究

战场的女武神2
系统详解/战术指导/全任务S级攻略

梦幻之星2携带版
系统详解/全稀有武器图鉴

战地双雄
系统讲解/联机说明

禁断都市传说（汉化版）
全结局流程攻略

FBI超心理搜查官
故事情节/流程攻略

特别专题

2009年度掌机60款佳作赏析

乱谈NDS上的AVG游戏

你没见过的塞尔达！王国之心编年史




LCPD

CONTENTS

[本期目录]

2010 / 1&2

12 SPECIAL

040 学数数，盘点NDS烧录卡

048 2009年年度掌机60款佳作赏析

082 见过了大爷，你没见过的塞尔达

固定栏目 Regular Column

004 掌机新闻报道中心

014 游戏新干线

028 新作点评

036 PG硬件评测室

122 高达黑历史

124 狩人营地

200 iPhone新媒体游戏

204 宅·基·腐 之魂

209 PG Love Reading

214 PG吧

218 迷之特搜队

218 新作发售表

编辑制作 硬核
弥可
剑纹
棉花糖
ViVi
A

专题策划

112 王国之心编年史

184 已经OUT了的解谜冒险类游戏



采访和语言 Talk

008 PSPhone的疑惑

010 《怪物猎人日记》开发者访谈

031 PSP不能破解之谜

032 《LovePlus》访谈：小岛秀夫vs内田明理

攻略研究 Walkthrough

044 战地双雄

086 战场女武神2

116 禁锢都市传说

126 FBI超心理搜查官

147 梦幻之星2携带版

192 999



PG NEWS REPORT CENTER

掌机新闻报道中心

下代DS将具备体感功能！？

近日任天堂的岩田聡社长在接受日本朝日新闻采访时提到“次世代的DS主机将具备读取玩家各种动作的感应功能”这段发言。根据岩田聡所说，众媒体纷纷猜测下代DS将具备体感功能，甚至想起了2004年E3展上任天堂著名制作人宫本茂的言论，当时他就说过初代DS曾考虑体感功能，但最后排除了。

如今iPhone等新式手机早就有了重力感应等识别玩家动作的功能，而本次岩田聡社长的发言，也更让人相信任天堂将在下代DS上作出更大的创新。之后有业内人士预测，DS下代主机即将在2010年8月前公布，并很有可能在今年上市！具体情况如何，请关注后续报道。



无需体感硬件的DSi体感游戏即将上线

Engine Software公司近日公开了一段演示视频，演示了他们为DSi开发的动态感应游戏《动态感应》（Motion Sensitivity）。虽然DSi没有重力感应装置或者相关体感硬件，不过Engine Software公司利用Hicrop公司开发的摄像头体感技术，开发出这款神奇的DSi体感游戏。



从演示视频可以看出，玩家无需按键，只要倾斜DSi主机，游戏的角色就会向不同方向移动，就和iPhone等具备重力感应的主机一样操作体感游戏。而原来则是让DSi的摄像头定位，根据摄像头光影定位的改变反馈到游戏中，让游戏角色移动。

Engine Software表示将在不久开发一款利用该技术的DSiWare游戏，到时候让大家大吃一惊。

《弑神者》试玩下载超百万，阿兰献唱

“弑神者”不是食神，而是吃神的人。本作是Namco Bandai公司向《怪物猎人》致敬的游戏，主要玩法和后者类似，采用4人组队的形式打怪。当然，本作中的怪物也是一个比一个大。本作的武器系统和《怪物猎人》有所区别，虽然只有铳和剑两种武器，但每种武器有多种形态，比如剑形态、铳形态、捕食形态等等，玩家可以在这几个形态中切换，更好地利用武器的不同能力。

本作的画风和《怪物猎人》完全不同，漫画风格的人设更为讨好，而武器的夸张程度也符合日本动漫流行元素。据官方表示，本作试玩下载已超130万次。

对于国内玩家来说，除了游戏本身的魅力，本作的主题曲由中国歌手阿兰演唱，也让人感到一丝亲切。



北大院长详解网游分级标准提案，建议进入游戏前播放3秒提示

来自新浪科技的消息，今日由北大主导的网游分级研究成果正式提交文化部。而文化部网游内容审查委员会评委、北大文化创意产业研究院副院长向勇，也首度对外界详细披露了研究的主要内容。

据向勇介绍，进行网游分级研究的课题组将网游划分为三个级别：全年龄段、12～18岁、18岁以上。相比而言美国将网游分为七个等级、韩国也分为四个等级，对此向勇表示之所以划分的比较简单，也是希望分级标准能够尽快实施。向勇表示，对游戏的评价将采用“短板理论”，即评价结果取决于游戏最薄弱的环节。向勇还建议对网游分级管理予以强制执行：凡是在中华人民共和国境内运营的所有网络，均需申请分级，并依法按照所定级别运营。他进一步指出游戏产品应在指定位置标明等级标志，在用户进入游戏前设置不少于3秒的全屏提示。

针对这个网游分级提案，文化部市场司网络文化处刘强处长表示，网游分级的问题还在研究之中，目前尚未形成最终的意见。

《王国之心BBS》两日44万，不支持PSN

SE公司和迪士尼合作推出的PSP大作《王国之心：梦中降生》以首发两日大卖44.6万的销量成为日本新年第一款最畅销游戏。根据很多日本店铺的消息，本作在日本刚上市就卖到脱销。由于本作的带动，PSP的销量也达到14万5千台，居当周主机销量冠军。可比较讽刺的是，SE公司表示由于版权等问题，本作并不在PSN网络销售，也就是说PSP go的用户无法玩到本作，而当周PSP go的销量只有2000多台，销量无法受到本作的带动。

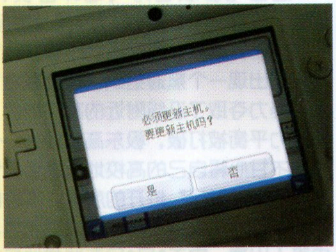


不支持PSN可能还有一个原因，《王国之心：梦中降生》使用了SE公司研发的新破解技术，目前仍无法破解。反破解机制的原理是无法读取记忆棒中的游戏文件，只能使用UMD光盘运行。据猜测，本作不在PSN上放出下载，也是为了更好地保证反破解技术不被从另一条渠道破解。

起诉失败，任天堂定期升级DSi内核

根据日本经济新闻报道，任天堂今后将加强对抗盗版行为，将通过网络对NDSi固件进行定期升级，用于抵制各种烧录卡对正版卡带的利益损害。据称，今后任天堂和其他公司的主要游戏将采用防止拷贝的特殊程序，进一步抵制游戏被破解，而系统上的完善则依靠对NDSi的固件升级。

由于任天堂公司近期对烧录卡的起诉在欧洲地区接连败诉，而目前欧洲的烧录卡普及速度似乎也呈加快的趋势，好像是故意针对任天堂的抵制行为。因此任天堂即将开展的上述应对策略会特别针对欧洲地区。



另外任天堂还表示，今后还将加强对于烧录卡相关销售者的起诉，维护自己和其他游戏厂商的利益。

2009年日本游戏机市场销量速报

日本游戏权威机构enterbrain于1月5日发布了2009年日本游戏市场的调查，数据宣示2009年日本游戏市场规模为5426亿4000万日元，比2008年下滑6.9%，自2007年起连续2年呈现下滑趋势，其中主机硬件销售占2164亿9000万日元（降低13.6%），游戏软件销售占3261亿6000万日元（降低1.8%）。2009年全年市场规模整体缩小，但2009年下半年的情况不错，有着10.4%的成长，主要是因为借助7月NDS的《勇者斗恶龙9 星空的守护者》、12月Wii的《新超级马里奥兄弟Wii》与PS3《最终幻想13》等人气大作的陆续推出，带动了游戏市场活力。

下面是2009年日本主机和游戏销量排行榜

2009年各主机硬件销售台数（2008年12月29日～2009年12月24日）

主机名称	2009年估计销售台数	估计累计销售台数
NDS*	402 万 5313 台	2916 万 589 台
PSP	230 万 7971 台	1338 万 6455 台
Wii	197 万 5178 台	950 万 1999 台
PS3	172 万 7041 台	439 万 1407 台
Xbox 360	33 万 1706 台	119 万 7873 台

*包含NDS / NDS Lite / NDSi / NDSi LL

2009年游戏销售数量前5名（2008年12月29日～2009年12月24日）

名次	平台	游戏名称	发行商	发售日	2009年销量
1	NDS	勇者斗恶龙9 星空的守护者	SQUARE ENIX	2009年7月11日	410 万 968 套
2	NDS	口袋妖怪金心/银魂	POKEMON	2009年9月12日	338 万 2597 套
3	Wii	新超级马里奥兄弟Wii	任天堂	2009年12月3日	248 万 5150 套
4	NDS	朋友收藏集	任天堂	2009年6月18日	231 万 1948 套
5	PS3	最终幻想13	SQUARE ENIX	2009年12月17日	169 万 8256 套

《喧哗番长：全国制霸》电影版公布



《喧哗番长》系列在日本的人气和销量都不错，题材更是被很多玩家戏称为纯爷们的游戏。伴随即将在今年2月25日发售的PSP新作《喧哗番长4：一年战争》，同名电影版的消息也浮出了水面。





这部电影版名为《喧哗番长：全国制霸》，故事情节根据PSP版3代《喧哗番长3：全国制霸》改编，私营铁路“极东县”沿线附近突然出现一个黑道组织“黑真联合”，他们使用暴力夺取了沿线附近的高校地盘，使得高校势力平衡被打破，极东高校番长——田中ヤスオ不甘心将自己的高校地盘拱手相让，于是“极东战国时代”拉开的序幕。本片的导演是东海林毅氏，由绫部佑二、大河元气、协崎智史等人出演，定于3月6日在池袋地区首映，随后转战全国。作为游戏的互补，等待PSP版新作的同时，期待本片能有不错的表现。







《战神》可能将会推出iPhone版本

《战神》(God of War)是PS家族的动作游戏大作，其主创人员David Jaffe是有名的大嘴巴，号称“发表自己的看法比做游戏还重要”……他建立Eat Sleep Play工作室之后，在PSN上开发游戏并不太顺利。最近他在Twitter中暗示iPhone版《战神》有开发的可能性。这对于Sony来说，无疑是个不好的消息。

David Jaffe透露，虽然正在考虑推出iPhone版战神的可能性，但目前公司的精力都集中在PS3版《战神3》的开发中，他们自信本作将会震惊游戏界。而另一款很受欧美玩家喜爱的赛车游戏“Twisted Metal”系列，新作的传言也得了他的确认，据透露可能将推出PSN版本。



《塞尔达传说》同人电影终成传说

《塞尔达传说》是任天堂公司的著名动作冒险游戏，深受玩家喜爱。NDS新作“塞尔达小火车”刚发售不久，不少玩家还沉浸在救公主的乐趣之中。

其实早在2005年，网络上就有一群热爱塞尔达的粉丝自己动手，拍摄《塞尔达传说》电影；在2008年他们公布了一些海报和电影片段，号称可以在2009年圣诞期间上映。

不过这事可没这么简单，2010年都到了，结果如何呢？据说此电影制作小组就塞尔达版权使用问题一直和任天堂进行交涉，但最终还是没能得到任天堂的授权。因此这部传说中的塞尔达（同人）电影就Over了。

希望此电影制作组想开点，既然已经Over了，就不如直接放网上给大家共享。虽然挣不到钱，好歹也能落个好名声。如果碰到大导演赏识，没准还能被招安，以后你们就可以名正言顺的拍片了。



任天堂前任社长内山溥资产减半

来自《福布斯》的消息，2008年名列日本富豪榜首的任天堂前任社长山内溥今年降到了第七。山内从1949年至2002年担任任天堂社长，是任天堂最大的股东，曾于2008年5月以78亿美元名列美国经济杂志《福布斯》的日本富豪榜首位，但2009年被优衣裤CEO和老虎机公司三共的前会长赶超，名列第三。在今年日本富豪榜中山内的排名跌至第七，个人资产锐减为38亿美元，是2008年位居榜首时的一半。



2010年度《福布斯》日本富豪榜TOP10

1、柳井正（优衣裤）
2、佐治信忠（三得利）
3、森章（森信）
4、孫正義（软银）
5、毒島邦雄（三共）
6、三木谷浩史（乐天）
7、山内溥（任天堂）
8、糸山英太郎（新日本观光）
9、滝崎武光（基恩士）
10、武井博子（武富士）

PSPhone的疑惑
——Sony和apple的另一场战争

文/杰特

其实就算不看实销数字，也知道PSPhone将成为Sony其中一件未出就注定失败的产品，而Sony也留意到这点了，所以现在已经有风透出来，Sony有可能推出一个结合PSP和手机的产品，来对抗iPhone的攻势。

三条战线的胶着

作为高科技消费娱乐产品大家的Sony，在长达三十年的岁月一直都主宰流行娱乐的龙头，先是Walkman的出现，将音乐由“众乐乐”变成“独乐乐”，而且随着Discman的流行以至后继者MD的成功，一度主宰整个个人音乐市场，当时你说到Walkman只会想到Sony，Discman更是Sony注册的专利名字，MD相信年纪比较大的乐迷家中应该还有数十上百片吧？不过由于MP3的出现，Sony却害怕唱片业本身被盗录，所以MD一直不采用MP3格式，最多也只是采用完全无法和其他平台兼容转换的ATRAC3格式，让他们在便携个人音乐市场上完全落后于大市，而当他们知道情势不妙的时候，才惊觉现在便携音乐播放器的代名词已不再是Walkman、MD，而是iPod了。

然后是手机，Sony和Ericsson合作的公司Sony Ericsson，在结合了Sony的置入式推销，以及Ericsson的技术，在几年之间已经成了世界最大的手机制造商之一，特别是在绝大部份日系手机都无法兼容海外网络的时候，Sony Ericsson可算是极少数在海外可以轻易买到的日系手机，其独有的精致设计和多媒体功能，使这个品牌很快地抢占了喜爱流行又或者哈日族的心。但随着iPhone进入这个市场，让本来已经是七国大混战的手机战争变得更混乱，大量的智能手机涌现，相比起Nokia的进取，韩系手机的五花八门，Sony Ericsson在这方面是明显地落后了。他们唯一还可以拥有的是其多媒体的优势，但在iPhone的面前却又显得一点也不新鲜，现在他们还得依赖其实自身亦难保的Windows Mobile！而且还得到2010才推出Android，这……

然后就是游戏机了。家用机部份和这次的主题没什么关系先不管，掌机市场上虽然PSP凭着和PS2极高的兼容性而保持一定的市场，但算来算去除了MHP之外，却又没有另一个可以将自己和NDS的距离拉近的大作，PSP自保有余，开拓能力不足。而iPhone那不俗的3D多边形游戏和全球性的平台又吸引到不少游戏厂商想在这个平台上“刀仔锯大树”，让PSP的立场更变得不安，既无法开拓更广大的新市场，但又死不掉，不上不下半吊子。

其实以上三个领域有两个共同的特点，第一点是虽然表现不济但却是比上不足比下有余，总有一群死忠的支持者在，让那个领域维持着一个相对比较稳的局面，但优势却是一点一点地消失。而另一点是三个领域都是被同一家公司甚至是同一系产品所攻击，就是apple的iPod和iPhone。一直以来，用户批评iPhone最多的就是他的“百冇”功能，要什么没什么；但讽刺的是，公认功能最多最全面的Sony，他们的三个领域都竟然被同一系列产品所压制，不能说是不荒唐的事。

跳脱不出的贫乏思维

其实Sony一直都想打破这个缺口，但一直以来都是“你要什么我就给什么”的日系产品Sony，竟然至今才想到将游戏机和手机结合，不论在各方面来看都算得上是十分迟钝。

以笔者的推想，Sony最初在设计这三个领域的产品时，除了Walkman还算是由头开始做，其他两个领域都是中途加入的新丁，他们能够学的都是现成的东西，像手机他们学的是日系手机的设计和构思原理，而游戏机则是任天堂的Gameboy Advance，他们在这两个领域上都没有任何传统意识，但他们却不是大胆地拿出“新人不怕失败”的斗志去开发出新产品，而是选择现成的产品概念为基础，再以Sony最擅长的置入性营销来包装——而不是设计。也就是说，在这些产品中你看不见一种“It's a SONY”的设计哲学，而是一种“It's a SONY”式的包装，简单地说就是很漂亮的包装，漂亮得一眼就看得出是Sony产品，但内在却是贫乏得可以，而且是

*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。

一种为求统一市场标准于他旗下的贫乏思维——ATRAC3、MSpro、UMD，每一种都是只有Sony的产品才会用到，但不论各方面都看不出在表现上要比其他对手要优胜的地方，但他却坚持使用。没错，在Sony强大的时候，即使是再不济的产品他们还是能以巨大的市场占有率来压下来，但这已不是今天Sony可以做到的事了，甚至是看似成功的Blue Ray也三不五时有杂音出来要推翻这个标准，HDMI更是有一大票公司不愿意使用。如果这两个制式不是和其他公司合作开发，而是Sony独力架构的话，你以为单是PS3就可以打败HD-DVD?

同样是全无经验，apple进入这个市场有一点是他们不怕骂，不怕失败，当他们认定这条路是该走的就会全力以赴走下去，将自己的哲学强行结合在新的产品上，因为他们没有任何先入为主的成见，也不去学习市场所谓“成功”的事例。在交了不少学费后，才给他们打出一条新的道路。但Sony却是拒绝交这些“学费”，他们选择比较不费力的方式进入市场，然后企图在控制市场之后以一种新的制式来统一市场，再从中取得巨大的权利金。

甚至可以这样说，Sony没有跳出传统的思维，他们也不是想给用户最好的产品，而只是想作出一件长远能得到最多利润的格式，以及用来推销这种格式的产品。

PSPhone的必然性

在说PSPhone（暂名）之前，先说一说PSP Go。

PSP Go可算是Sony近几年中一件高调发表但却是未出已经被各方视为必然失败的产品了。原因之前也说过不少，不打算重复，但PSP Go那种“过份和现有的产品重叠”的典型日系厂商心态却是值得商议的地方。

一件新产品，还是如此高调发表的新产品，能够在评论界获得第一个正面评语的关键不在于产品的性能有多好，也不是价钱有多便宜，而是有没有一个独一无二的卖点。像当年Wii的体感操作就独一无二，前人从未想过的卖点，相比微软的Natal虽然也有卖点，但因为那只是跟着Wii的屁股跑，所以震撼性是无法和Wii当时相比的。即使Natal有多神，但评论也会想“这是用来对抗Wii的武器”，所有标准都是由第一人来作基准。而PSP Go更惨，在主机上几乎没有任何值得一书的卖点，但Sony却只因为看到iPhone的游戏下载功能的成功，就草率推出来的PSP go，打死笔者也不相信这件产品的开发者是认真地想清楚这件玩意在市场上的定位的，而从过往Sony那种五花八门，但却总是自己打自己的产品线来看，这种在没有深思熟虑下就搞出来的东西，也的确很像他们的作风。

由于PSP Go的劣评如潮，所以Sony已经表示可以开放PSP Go的程序执行功能，即可以执行游戏以外的程序，但在今天的触摸潮之下，谁要在一部不能触摸，只能用极不方便的十字键的硬件上跑程序?当各家都以apple为假想敌，推出各种不同的smartphone的时候，难道推出一部可以跑程序的PSP就会变成iPod Touch了吗?既然都到了这个田地，就不如将手机和PSP合成一起，然后推出一部以PSP为核心的Smartphone来得爽快。

一部“It's a Sony”的Smartphone

如果真的要实实在在地在个人多媒体播放器、手机以及游戏机三方面都取得一次重大的突破，就是推出PSPhone，将PSP的核心再低电压、小型化放在手机上，然后配上触摸操作，以及运用其还不错的XMB接口，推出一个新的Smartphone产品，或者更直接的是推出一部可以打普通电话的PSP。由于手机一开始就已经拥有巨大的PSP游戏群（想当然尔，这部PSPhone必需能跑UMD，因为UMD的巨大市场正是他们的本钱，别呆到像PSP Go般放弃这么深厚的资产），所以挟着这个优势就能够一开始就拥有巨大的潜在客户层了。当然要设计一个兼容触控和传统十字键的新型机是很困难，但Sony公司这么大，难道连这种人才都没有?（虽然从PSP Go的逊爆造型来看似乎是没有……）

只有“PSPhone”才是Sony比较（只是比较啦……）有希望打开这个死结的武器，如果还是停留在PSP Go这种修修补补的话，那还不如像Zune般丢在一边凉快去比较好。



*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。



《怪物猎人日记：暖洋洋的艾鲁村》开发者访谈

作为“怪物猎人”系列的首部衍生作品，广受瞩目的《怪物猎人日记：暖洋洋的艾鲁村》即将在PSP平台上发布（发售日期和价格未定）。在本作中，玩家将作为艾鲁中的一员，在村子里与其它艾鲁一起体验共同生活的乐趣。下面将对本作的三位开发要员进行一次访谈。

编译/棉花糖

——首先请介绍一下本作的开发初衷吧。

辻本良三（以下简称辻本）■：多亏大家的支持，《怪物猎人》才能成长为如今的人气大作。我们也通过各种形式感受到了大家的支持，其中反应最强烈的就是艾鲁的人气程度。随着该系列人气的不断提高，就想到要做一款以艾鲁为主的游戏了，这就是起初开发本作的原因。

小嶋慎太郎（以下简称小嶋）■：就个人的看法，《怪物猎人携带版2nd G》（以下简称《MHP2ndG》）中登场的角色“艾鲁”取得了很大的成功。虽然作为开发者这么说有些奇怪，但它们的确很有魅力，在游戏中扮演着不可缺少的角色。有时受它们的台词啊动作等影响，就会产生“这些艾鲁们，平时都在做些什么呢”这样的想法。之后将这些想法进一步地挖掘，就考虑要做一款与以往系列风格完全不同的、更有趣的作品了。

——原来如此。其实从标题的内容来看，很容易就能想到是以艾鲁为焦点来制作的作品，不过游戏的具体内容至今还是个谜。这到底是怎样一款游戏呢？

辻本■：明确地说，就是艾鲁的游戏。



本作的舞台是在极具个性的艾鲁村。这座村庄中的艾鲁和其它袖珍村中的艾鲁有所不同，它们与人类世界并没有太多的沟通。玩家可以操作自己所扮演的艾鲁，与村子里的其它艾鲁一起生活。

接受采访的3位制作人



制作：北林達也■　制作：辻本良三■　助理：小嶋慎太郎■







在艾鲁村当中，有着各种各样的设施。但很多设施并不是从一开始就可以使用的，而是随着艾鲁的不断聚集，才会慢慢增加！？

北林達也（以下简称北林）■：确切地说，应该是一款以召集艾鲁为乐趣的游戏吧（笑）。游戏的最根本目的就是将自身化为艾鲁，将更多的艾鲁同胞召集到村子里。村中艾鲁数量的增加，村子的规模也会随之扩大，可以做的事情也就越来越多。就是这样一种游戏模式。

辻本■：在《怪物猎人》系列中，出现过各种各样的艾鲁。比如可以一起外出狩猎的“侍卫艾鲁”、会做料理的“厨房艾鲁”等等。本作的舞台就在前面提到的“艾鲁村”当中。艾鲁村里集中了比以往作品中出场数量更多的艾鲁们。村中每个艾鲁都有其不同的个性，单看它们的个性就会觉得很有意思。当然，艾鲁的个性也是影响游戏内容的重要因素。为了看到更多的有趣个性，就要集合更多的艾鲁，这样就可以看到它们的生活场景了。以体验生活和观察艾鲁为视点的有趣作品，是以往系列中从未出现过的，相信可以给玩家们带来更多的新鲜感受。

北林■：就《怪物猎人》系列的衍生作品而言，给大家的印象也许应该是在狩猎与被狩猎的紧张感中寻求刺激。不过这次的游戏玩起来却十分悠闲。

——说起艾鲁聚集的地方，以前的作品都是类似狩猎集落一样的场所吧。

小嶋■：在以前作品中登场的艾鲁部落都是野生艾鲁聚的集场。但在本作中的艾鲁村则是与其完全不同的艾鲁们的村庄。

——为什么要将艾鲁们的设计作大幅度的改变呢？

辻本■：虽然想按照当前系列出现的那样，设计成稍微真实一些的效果，可这对于首次制作的衍生作品来说确实是一次挑战。面部增大的原因是由于这样可以使表情的变化更加丰富。

北林■：重点就在于表情和动作的多样性，本作的主题之一就是要体现活灵活现的艾鲁。

——能具体说明一下吗，到底要以什么样的方式来发展村庄呢？

辻本■：具体情况暂时还不能透露，但发展村庄的主要方法就是“聚集艾鲁”。我们的设想是聚集了大量个性丰富的艾鲁之后，村子才会逐渐发展壮大起来。

——艾鲁数量的增加后，会影响村子的发展吗？设施也会增加？

小嶋■：是的。不过，聚集艾鲁以及发展村子并不是玩家的根本使命和义务。总的说来，这款游戏的根本目的是让玩家开心地融入到艾鲁的生活当中去。玩家所扮演的艾鲁也是村子中的一员，所以我们将会考虑玩家“该做什么好呢？”这样的想法，让玩家能够轻松愉快地进行游戏。





这个描述艾鲁猫生活的游戏，当然也不能少了MH人气小猪。

艾鲁村中的房子有特色，很多建筑是盖在树林中，和树木融为一体的。

——这次公开的长屋和公会都是艾鲁村的设施吧，这些设施都是做什么用的？

北林■：长屋是艾鲁们居住的地方。长屋并不是给村里的艾鲁们住的，不过刚刚到村子中的艾鲁们都会暂时住在里面。

小嶋■：关于公会的设定，那是艾鲁们仿效人类村庄中的公会组建的。是用来交接任务的一种设施。

——想要聚集更多的艾鲁，是不是必须通过做任务来达成呢?

北林■：不，做任务只是聚集艾鲁的手段之一，还有很多其它的方法。

小嶋■：扩大艾鲁村的方法有很多。比如说，有些艾鲁说“如果有10个木天蓼的话，我就去艾鲁村”……不过，在众多聚集要素当中肯定也有任务、狩猎等方法。

——在公会接受任务出村后是不是也会遇到怪物呢?

小嶋■：是啊。不过并不一定非要击败怪物。艾鲁们没必要都像猎人一样以狩猎为生。任务的最终目的就是把利于发展的物品等带回村庄。嘛，不过在任务中，有时也会遇到一些凶暴的怪物，重点就在于怎样避开那些危险了。

——在上面的图片里，有很多艾鲁在对抗怪物吧，莫非也可以组队来进行狩猎吗?

辻本■：是的。大部分任务都是以合作分工来进行的。在这个世界里，艾鲁们遇到怪物该怎么办呢？当然了，只有一只艾鲁就想对抗怪物是不可能的吧？所以在狩猎的时候，肯定是成群结队地出击的。

——艾鲁的狩猎方式是否受其个性的影响呢?

北林■：当然会受影响了。各种各样的艾鲁由于自身能力不同，擅长的攻击方式也有所不同。

小嶋■：因为艾鲁们的个性都不尽相同，有些擅长狩猎，也有些擅长运营各种设施。就算同样都是擅长狩猎的艾鲁，也有擅长近战或远程攻击的类型。所以要根据需要，选择不同的艾鲁来执行任务。

北林■：比起该系列以往的任务来，本作中的任务大多可以轻松完成。游戏的重点在于艾鲁村中的生活过程，狩猎仅仅是其中的一小部分而已。

——原来如此。那狩猎所得的材料可以做什么用呢?

北林■：狩猎所得的材料可以用来制造新的设施。在村中取得的材料也可以用来制造新的设施。





在公会中接受任务后，就可以去村外进行狩猎行动了。本作中的狩猎和任务等，是如何进行组队行动的呢？目前还是个没有公开的迷。

——看过图片和设计稿之后，发现真的有很多极具个性的艾鲁登场呢。

辻本■：看过之后应该不难想象吧，有些艾鲁擅长料理，也有些艾鲁喜欢钓鱼。

——拿着乐器的艾鲁，难道擅长演奏吗?

小嶋■：应该是比较擅长吧（笑）。

北林■：这次公开的设计稿仅仅是其中的一小部分。还有很多极具个性的艾鲁也将会在游戏当中登场。怎样将这些富有个性的艾鲁聚集起来呢，或者说怎样将它们的个性发挥出来



有很多富有个性的艾鲁将会在本作中登场。它们在游戏当中将会扮演怎样的角色呢？目前只能看着画面解馋，期待更多的消息公开吧！

呢……本作会将它们的个性穿插进去，形成一套独特的体系。

——本作是否和《MHP2nd G》联动……？

小嶋■：当然有了。在《MHP2nd G》中养成的侍卫艾鲁会来村子里玩的。

——也可以联机吗？

北林■：肯定会加入玩家之间互动游戏的要素。比如说，控制自己的艾鲁去朋友的村子里拜访等等……

——这次也向广大玩家征集了艾鲁的设计吗？

辻本■：正是这样的游戏，也正是这样的设计，所以才会集思广益来制作的。相信大家都会参与到这样的游戏当中吧？

——那么请向应征的玩家们说几句吧。

北林■：《怪物猎人》系列是第一次向广大玩家征集意见，我们期待着游戏中能够出现令人满意的艾鲁形象，所以大家请务必踊跃参加。

小嶋■：不必想得过于复杂，只要以自己心目中最喜欢的艾鲁形象来应征就可以了。艾鲁村中的艾鲁们身上都装饰着很多天然饰物，我们希望能够征集到就像居住在村中的艾鲁那样的设计。

——如果采用的话，会将应征者的姓名列在制作名单当中吗？

小嶋■：当然，会不会放在里面呢（笑）？例如原创艾鲁设计者是谁什么的。

北林■：当然，是会署名的！

——那我们编辑部也参与投稿吧（笑）。那么，最后请对读者们说几句话吧。

小嶋■：我们的制作目标就是让喜欢MH系列的玩家开心地进行游戏，敬请期待吧。

北林■：我们的目标就是让怪物猎人的世界更加广阔。这次的作品中有各种各样的艾鲁登场，将会是一款非常有意思的作品，请大家支持我们。

辻本■：本作将把以往系列中从未涉足的艾鲁世界展现给大家。对喜欢该系列的玩家来说，令人忍俊不禁的场面会接踵而至，希望大家能够玩得开心。



访谈到此结束，最后给大家看一个东西，Capcom和BNGI公司合作的街机游戏《太鼓达人13》。本作就包含了这个PSP上还没推出的《暖洋洋的艾鲁村》中的小猫角色。



游戏新干线



ポケモンレンジャー 光の軌跡

口袋妖怪守护者 光之轨迹

NDS ●AVG ●2010年3月6日 ●Spike ●1人

本作是“守护者”系列的第三部作品。与口袋妖怪一起守护自然与和平的口袋妖怪守护者们即将展开新的冒险，这一次他们要在オブリビア地区的多个岛屿之间穿梭，探索沉睡的遗迹。



来自守护者们的本部“守护者联盟”的指示，主人公被派往オブリビア地区，这就是本作故事的开端。你可以从男孩和女孩之间选择一个角色游戏，按照自己喜好随意选择吧，因为落选的那位也会以搭档的形式登场。

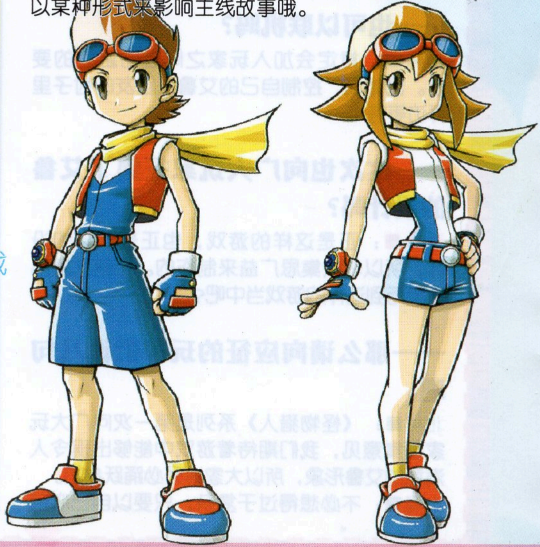
“守护者标志”系统，召唤妖怪出战



本作中新加入了“守护者标志”系统，随着故事的推进，主角会慢慢学会各种固定的标志。游戏中利用主角手中的Styler将特定的标志描绘出来，就可以召唤出与自己心灵相通的口袋妖怪来。传说中的口袋妖怪同样可以通过这样的方式来自由的召唤。



利用无线通信的机能，本作可以支持最大4人的联机游戏。在通信协力的专属任务中，4人在同一个地图内相互协作，当一个人在尝试捕获时，其他人也可以一起来帮忙。而且多人模式的任务完成后也会以某种形式来影响主线故事哦。



ROCKMANZERO ロックマンゼロ COLLECTION

《洛克人Zero》是在GBA时代非常受欢迎的动作游戏系列，这部以《洛克人X》系列中的人气角色ZERO为主角的同风格动作游戏于2002年在GBA上发表第一作，接着以每年一作的速度推出了2、3、4代，所以这个系列一共有4部作品。

洛克人ZERO合集

NDS ●ACT ●2010年4月22日 ●CAPCOM ●1人



《洛克人Zero》系列是以PS主机上登陆的《洛克人X》游戏中最具有人气的角色反乱猎人“Zero”为主人公，描述了在《洛克人X6》的剧情100年后，洛克人世界的全新故事。该系列在GBA上推出了四部作品，游戏难度之高，在GBA的动作游戏中也是数一数二。

Capcom近日宣布，将在NDS上推出《洛克人Z：合集》。据称《洛克人Z》系列的操作与NDS上原创的洛克人系列《洛克



人ZX》有很多相似之处，因此CAPCOM此次打算把这个2D动作招牌系列移植到NDS上，以一张卡带的形式收录全部4部作品，让大家回顾本系列的乐趣。

追加收集模式，即时显示角色CG原画！

在保持原版的基础上，NDS版追加了“收集模式”，玩家控制红色“Zero”的时候，上屏幕显示游戏画面，下屏则显示对应的CG，包括主要登场人物、BOSS等原画CG都将会出现在下屏。

本作预定于4月22日发售。

ケロロRPG 騎士と武者と伝説の海賊

2008年7月24日

NDS ●RPG ●2010年3月4日 ●NBGI ●1人

Bandai Namco Games公司推出的ARPG“传说”系列大家都很熟悉。而现在他们将把那五只妄图侵略蓝星的青蛙和传说系列联系起来——让传说制作小组制作这款《青蛙军曹RPG》。这样很明显就意味着这款游戏将像传说系列一样，采用实时的横版动作战斗系统，甚至对话模式等元素都和传说系列一样，喜欢军曹和传说的玩家不要错过！











穿梭于“骑士”、“武者”、“海贼”世界的军曹们

在本作中，克罗罗将和同伴们穿梭于“骑士”、“武者”和“海贼”三个世界。途中克罗罗小队将会获得各种COSPLAY的道具。动画、漫画、模型还有卡片等等，都将以COS服装的形式融入到游戏中。每种服装还都有各自的必杀技。

本作的预约特典是《青蛙军曹》和《传说》系列的合体画集。作画由曾制做传说系列动画片的Production I.G公司担当。另外青蛙军曹和传说系列人物都将由他们的原配声优负责配音，势必带给大家更加舒适的游戏经历。



苍翼默示录：携带版

PSP ●SLG ●2010年2月29日 ●ARC SYSTEM WORKS ●1人

《苍翼默示录》这款豪华的2D格斗游戏，制作商是Arc System Works，其代表作是《罪恶装备》。本作原是一款街机游戏，2009年6月份在PS3和XBOX360家用机上推出了《苍翼默示录：厄运扳机》。如今根据家用机版大幅的强化，冠名《苍翼默示录：携带版》在PSP上登场。

PSP版《苍翼默示录》将会根据掌机硬件特性适当优化和改良，将收录之前全部12名角色以及家用机版中的全部内容，并在原作基础上增加了一个新的区域模式，对手以棋牌模式出现，玩家的目标是制霸整个区域，行走路线由玩家自己决定，其中还有角色育成与BOSS要素。PSP版最大进化就是首次加入了“军团”模式，在这个模式中，你要先后与敌军角色展开1对1的战斗。将敌人角色全部消灭后，可以将一名角色收到自军门下。通过不断地战斗，强化自军实力，最终与BOSS级的“Unlimited”角色决一胜负。

原版大幅强化：12名角色+军团模式+区域模式！

PSP版可以利用无线LAN联机的功能实现对战，支持最多4人参加。不对战时仍是一对一，两人对战的同时，按顺序等待的另两人可以通过自己的PSP屏幕观战。另外，如果利用PS3的通信功能“Ad hoc Party”，还可以连上互联网与全世界的玩家对战。官方日前表示，PSP版同捆特典CD光盘，其中包含特别版的《苍翼默示录》短剧。















勇者斗恶龙6

NDS ●RPG ●2010年1月28日
●Square Enix ●1人

在《勇者斗恶龙》系列NDS的移植计划中，最后的6代“幻之大地”一直没有什么消息。现在终于得以让人一睹其全貌。这部经过了14年的“天空三部曲”第三部，将在NDS上复活。

在《勇者斗恶龙6》中，故事以出其不意的方式展开。大地上突然出现大洞，而下面则是“另一个世界”。主角一行人将面对突如其来的大魔王，而这还只是故事的开始。

赌场一直都是《勇者斗恶龙》系列里一个非常有趣的场所。在本作的赌场中可以玩到抽5张扑克做对子游戏以及经典的角子老虎机。玩这些游戏有可能获得硬币，而用硬币可以交换到各种各样的道具，其中还有一些其他方法无法得到的稀有道具哦。

经典老虎机健在，“冰球”模式得道具



此外，本作中还将包含一个要使用触控笔的小游戏。你使用触控笔引导史莱姆在冰面上前进，绕过各种障碍和敌人的攻击，当然还要注意别掉落下滑道，一直到达终点。越靠近目标的中心位置，获得的分数也越高。滑道的种类会很丰富，除了有两边都是悬崖的狭窄滑道外，还有排成保龄球瓶队列的魔物堵住去路这样的滑道存在。



2008年7月24日

NDS ●AVG ●2008年7月24日
●Spike ●1人

《七龙珠》的故事大家再熟悉不过，不像其他主机上的游戏大多以悟空成年后的故事为背景，《龙珠DS》是以整个故事的起点出发的，让玩家从头体验一把悟空小时候的搞笑故事。此次的新作将接续1代的故事，以悟空对抗红缎带军团为主线，其中将出现大量名场面和大家熟悉的角色。

在冒险中，悟空的可以用两种模式来攻击敌人：“格斗模式”和“如意棒模式”。格斗模式中悟空将使用拳脚展开高速的、多技巧性的攻击。而如意棒模式则是使用可以自由伸缩的如意金箍棒来施展多彩的棍术。当然攻击速度就要比空手慢上不少。

讲述悟空小时候的故事，另带FC2代完整版

另外值得一提而是本作还将收录1986年发售的FC版本游戏《龙珠 神龙之谜》。《神龙之谜》是有着百万销量的FC名作，此次在NDS上移植也是这部作品首次在其他机种上登场。相信玩过这款游戏的玩家对其好听的背景音乐一定记忆犹新。而且在难度上本作也是相当出众，是当时的七龙珠游戏饭丝们都想拥有的一款游戏。



世界就是要被破坏，然后迎来再生！

The Lands cursed by the Gods
Estpolis™
エストポリス

四狂神战记

NDS ●ARPG ●2010年2月25日 ●Square Enix ●1人

15年前Taito公司在超任主机上发售了RPG名作《四狂神战记2》。15年后Square Enix买下了作品的版权，并且集结当时的原班人马，在NDS上制作了本作，来实现当年无法实现的游戏风貌。其最大的特点，就是由指令型的RPG变为了即时的动作RPG。游戏预定于今年2月25日在日本发售。



放心吧！都交给我来守护

马克西姆
游戏主人公，是个正义感和责任感很强的红发热血青年。拥有超越常人的强力波动，但他自己对此却一无所知。

塞蕾娜
战斗力强大却又十分温柔的她，是军事国家パーセライト的王牌战士，名声广为传播。



马克西姆用爆发的剑速连续攻击敌人，将敌人打到空中。



除了游戏本身3D画面效果出色，本作也会有华丽的CG演出。



塞蕾娜的冰魔法攻击，范围非常广。不论近距离还是远距离的敌人都能够攻击到，是在被大量敌人包围时解围的最好方法。

大地上的生物你们听着，我是破坏之神加迪斯！







加迪斯
远古时期就存在的掌管破坏的神。认为破坏就是存在的意义。他破坏所有持有强力波动的生物。也许破坏世界并不是他的目的，其真正的目的是什么呢？

波动器是众神的遗产，神力的显现。









提娅的特点就是她的那个神奇的道具箱。在道具箱内可以蓄积波动的力量，连续不断的放出拳套攻击敌人。这些射出的拳套在途中还可以改变方向，即使是高速移动的敌人也可以打中。

果然缺了我，
还是不行啊~

不想被踢飞，
就给我滚开！

提娅
天真浪漫的少女，是马克西姆的青梅竹马，也因此半强制性的成为队友。









盖伊的武器是巨大的锤子。除了可以攻击敌人，还能够敲碎挡住道路的障碍物。这种能力可以为队伍开启新的道路，也有可能获得各种道具。

盖伊
非常重感情的豪爽大汉，与强者战斗是他的目标。在军队中与塞蕾娜有着相同的地位。

《四狂神战记》系列第一作1993年首次在超任主机上发售，2代也就是NDS上重制作品的原型，同样是超任的游戏。系列计划开发三部曲，可惜的是，本打算在PS主机上发售的正统续作因为持有版权的 “日本フレックス”公司倒闭而中止开发。倒是后来有不少外传性质的作品，都是在GBC、GBA和手机这种掌上平台发售。





众神的遗迹存在于世界各处！

世界最强之男，参上！







海迪卡所拥有的波动器可以自由地变换外形，他也可以装备任何一种武器。除此之外他也可以只使用拳头发出必杀技，比如他那100种必杀技之中的一种——爆裂拳，就是用拳砸向大地，形成冲击波攻击周围的敌人。



海迪卡不但什么武器都能装备，而且还能使用他人的技能。上图就是他使用塞蕾娜的冰魔法。

海迪卡

バウンドキングダム王国军最强的男人，见过对手的技能后马上就能学会。

人类已经慢慢遗忘历史……



同时锁定周围的数个目标，放出必中的光弹攻击。



遇到了马克西姆一行人之后，亚提开始慢慢的相信人类。



请平静下来，心需要平静！



亚提

他是个喜欢平静生活的精灵，不会轻易表现出自己的感情，一直避免与人类接触。对于历史和传承方面的知识非常渊博。

大魄力的双画面战斗！

游戏中的BOSS都是非常有特点的，与普通怪物完全不同。有那种巨大的怪物或者战车型BOSS，它们出现时身躯会占据NDS的两个屏幕。也有在上下两个画面中穿梭的人形BOSS，或者需要回避上屏落下的激光等等。双屏战斗的玩法多种多样。





勇者别嚣张3D
PSP ●SLG ●2010年3月11日
●SCE ●2人联机

勇者去死吧！PSP创意塔防第三作

在本作中，玩家不再充当英雄，而是扮起了邪恶的魔王在地下挖迷宫。正义的勇者自然前来阻挠，魔王使用“挖掘力”开凿地下城，然后通过生物链的规律繁殖并升级怪物，以便建立自己的魔王军团，用来抵抗不断入侵的勇者，最终达到消灭勇者的目的。



在新作中，地下迷宫的玩法不变，然后培养怪物抵抗勇者。

3代新要素，水淹地牢是关键



“魔水”是本作的新要素之一，当魔王挖掘到含有“魔水”的土壤，就有魔水流出来，然后在迷宫中形成水流。形成大水的水流可以冲走勇者，还能够影响一些特定的怪物，使它们发生变种，衍生出新的品种，继续对抗英雄。

是3代，而不是3D

这个创意塔防游戏已经推出了两作，新作名称为《勇者别嚣张3D》，其中的3D可不是3D画面，这只是SCE公司开的玩笑，游戏画面没有变化，名称中3D的意思是三种迷宫（3 Dungeon）。

三种迷宫是三种不同的游戏模式，丰富的游戏玩法让玩家充分体验各种乐趣。这三种游戏模式分别是：主迷宫模式、每日迷宫模式和家庭迷宫模式。主迷宫模式就是经典通关模式，每日迷宫相当于任务模式，而家庭迷宫模式是本作最有创意的玩法，二人联机一起对抗勇者的进攻，同时还要竞争谁先干掉勇者。另外，本作增加了大量新怪物和勇者，让人期待他们的表现。





最后的装甲佣兵，霸气转战PSP平台！

装甲核心 最后的佣兵携带版

PSP ●ACT ●2010年3月4日 ●From Software,Inc. ●8人联机

本作移植自2005年8月份在PS2上推出的《装甲核心：最后的佣兵》，PSP新版在原版的基础上增加了“变动任务”和多结局等新要素，允许玩家选择自己的前进路线，增加重复游戏的乐趣。



多达500多种零件组合

组装机甲是胜利的关键！



组装机甲是本作的乐趣，除了PS2原有的500种零件，PSP版还增加了20多种强力配件。

《装甲核心》系列的机体以多部分组合为主，细分化的设计允许玩家自由组合，组成适合不同战场的作战机器。战斗方面也以攻击破坏部位为战略性的基础，可见本作的自由度很高。作为掌机版本，随身携带和联机作战则成了游戏的主要卖点。

部位破坏依然是《装甲核心》的核心！



攻击核心部位，扭转战局

部位破坏系统是指集中火力攻击对手特定部位（头、肢体、腕、脚），可将其破坏的系统。把对手哪个部位破坏，战斗具有策略性，通过合理攻击，即可让自己处于优势，掌握战斗的流程，甚至能够一发逆转！

本作的精彩情节也不容错过



随意选择24小时故事



PSP版为24小时制，允许玩家选择剧情发展，从而多次游戏也不疲倦。

支持16:9宽屏显示，菜单和操作更加人性化



强化的游戏画面更具魄力

本作的画面细节极出色！







PSP版加强了画面效果，支持16：9宽屏、提供按键自定功能、改良了菜单、收录更多机甲零件等。还能继承前作的游戏存档。

体验4 VS 4联机对战乐趣



最多4vs4联机，使本作更有乐趣！



联机模式是PSP版最大的优势，利用便携功能，本作允许玩家进行最多4对4的对战。





除此之外，本作还能继承《装甲核心3：便携版》和《装甲核心：寂静前线便携版》的存档，直接继承机甲部件和部分金钱。





世界树迷宫III 星海的来访者

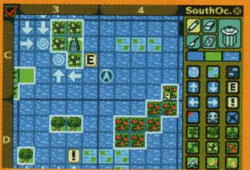
NDS ●RPG ●2010年4月1日 ●Atlus ●1人

率领完全自创的人物组成队伍，在3D的“世界树迷宫”中穿梭冒险，走过的路线可以记录下来形成地图。这就是Altus的经典RPG《世界树迷宫》的特点。使用不同职业组合的队伍，其战术也不同。这次最新的第三作将放弃前作的职业设定，全部职业重新设计。新职业将有全新的属性和技能，当然这些角色的造型设计还是由大家熟悉的日向悠二先生负责，可爱的人物让人忍不住想全部使用一遍。

职业全部重新设计，加入全新海上战斗！

海上的冒险舞台开放！去探索未知的海域，描绘自己的海图吧！





本作在系列中首次加入了海上的冒险，你可以在海都アーモロード周边海域移动。海上的海图描绘功能跟地图描绘类似，不同点在于加入了岛屿、漩涡等特有的图标。这也表明海上的冒险将于地面上有不小的区别。各种新的情节、新的怪物，都在等待冒险者的到来。

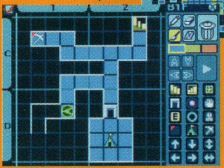


公主/王子

继承了王族血脉的高贵人物。因为其身份地位的特殊，能够使用各种提高队伍士气的技能。

亲手描绘 迷宫地图





这是本系列最大的特点，详细的迷宫地图都需要亲自动手制作，详细或者简单就看你自己了。

使用帐篷 回复体力





只要在迷宫中找到特殊的地点，然后再使用帐篷就可以安心地休息了，不用再返回街道。

新职业介绍



重装骑士

覆盖全身的金属铠甲是其特征，拥有压倒性的防御力。对于长枪的熟练运用让其攻守兼备。



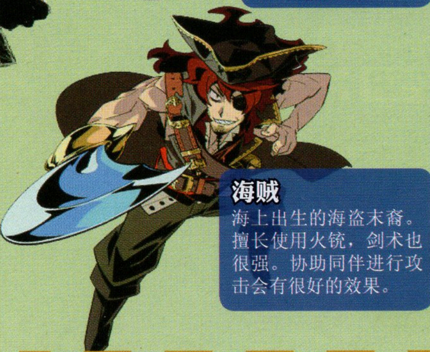
僧侣

拥有优秀的徒手格斗技能。同时也能运用"气"的力量来治愈受伤的同伴。



忍者

能够使用从古代流传下来的秘术"忍法"。也拥有大量对迷宫探索有辅助作用的技能。



海贼

海上出生的海盗末裔。擅长使用火铳，剑术也很强。协助同伴进行攻击会有很好的效果。

围绕大海 展开故事





此次的故事将围绕海都アーモロード展开。以此为基地向密林和大海进发吧。

全新设计 迷宫怪物





不但我方角色全新制作，敌人的造型也与前作有很多不同，完全的新感觉。

喧哗校园的传说，以暴制暴的青春！

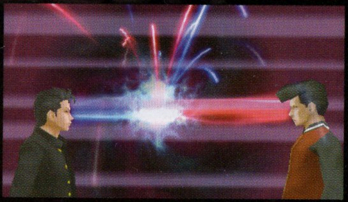


喧嘩番長4
ケンカバンチョウ
一年戦争

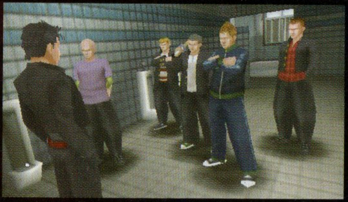
喧哗番长4 一年战争

PSP ●ACT ●2010年2月25日 ●SPIKE CO.,LTD. ●1人

红南高中聚集着300个不良少年，其中最厉害的是称霸红南地区的阿久津荣一。主角速水勇太听到这个传闻便进入这所学校，目标是挑战阿久津荣一的地位。在战胜他之前，速水勇太要提高自己的地位，必须在每个年级100个不良少年中树立威信，从而接近并挑战阿久津荣一。不过年级之争险恶，很多不良少年以阿久津荣一为目标，一场混战在所难免。



“眼神视线”系统是本系列的特色，和对手相遇之前蓄力，用眼神占上风。



速水勇太刚入学，面临的是高二和高三年级不良少年，战场可能在任何地方。



根据打斗场地的不同，合理利用现场的“武器”是以少胜多的关键。



用暴力手段震住对手，从而建立自己在高年级不良少年中的威信！



强化恋爱成分 校园PRG感觉更强烈

匪路相逢，用眼神杀死你的对手

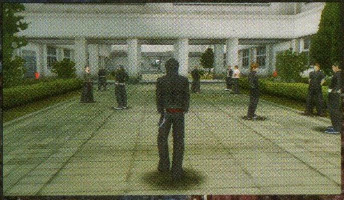






系列初代就有的设定，和敌人遭遇前“蓄力”可发动“眼神视线”来触发战斗；然后画面出现台词，选择正确的话，可以对敌人压制，正式开打前我方会拥有更多的进攻机会。

本作的活动区域不局限于红南高中的校园内，还包括学校附近的街道、商店和公园等场所，在这些地方可以发生不同的事件，很有RPG游戏的感觉。





单打独斗不如和同伴一起欺负人



本作并不是玩家一打三百的无双游戏，除了一些作战技巧，和别人配合也很重要。



打架泡妞两不误







学校打架之余，泡妞是本系列的传统。和女孩的关系影响着游戏结局。

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏新作点评

掌机迷编辑

12月7日~1月24日

塞尔达传说灵魂轨迹

（The Legend of Zelda: Spirit Tracks）



NDS ●任天堂 ●2009.12.7 ●ARPG ●1-4人

女皇之刃 螺旋混沌

（クイーンズブレイド スパイラルカオス）



PSP ●NBGI ●2009.12.17 ●SRPG ●1人

硬核



玩了PSP2后，发现还不如从头打MHP2G呢。Wii的3代因为网络速度问题暂时搁下，也许只有等到3G才会再次去玩吧。MHP3就不要出了，直接MHP3G吧，万能的CAPCOM。

塞尔达传说灵魂轨迹：8

个人一直不喜欢玩塞尔达系列，所以没啥发自内心的东西。用自认为比较客观的观点来评的话，本作是一款好游戏，但似乎少了很多东西。乘火车是卖点之一，但是除了各个地牢迷宫，整个外部世界都是靠这个火车来移动。好在迷宫设计依然很棒，由于塞尔达灵魂控制幽灵骑士的系统加入，让探索迷宫的过程更加新鲜。

女皇之刃 螺旋混沌：5

这应该是二次元控最喜欢的游戏，我不是，所以我只给5分。游戏太注重对女性角色的描绘，玩游戏不如看画集。游戏玩的部分就是战旗类，回合制，跟机战似的。战斗系统也没啥新鲜的东西。当然了，如果算上跟女性角色有关的破衣系统的话就比较新鲜了。以前看过某室友玩PC上的hgame，也是SRPG，对比这个还真是很像啊。

剑纹



离开这段时间发生了很多事，一言难尽啊。重返PG做一些栏目，自然开始亲掌机，远家用机。1月之后PSP新游戏多起来，试玩之余，发现掌机游戏还是很精彩。

塞尔达传说灵魂轨迹：8

这代塞尔达有两个名称，美版副标题叫灵魂轨迹，日版叫大地的汽笛，其实是一个游戏，别闹混了。这两个名称完全解释了本代的玩法：灵魂和火车。灵魂是公主的灵魂，火车既充当交通工具，铁轨又是世界的能量传送轨道。林克还是拿把剑，到处除草、开门的绿帽子林克，所以给他安排了上面说的两个元素，无非是为了增加游戏的乐趣。

女皇之刃 螺旋混沌：6

这个游戏之前我都不知道，试玩后发现也是打擦边球的作品，说H不H，说不H还有点H，搔痒痒的玩法应该也有人就好这口。作为动漫题材改编的游戏，难道本作的原著动漫就是看mm们破衣？大概有一些粉丝吧……破衣这个创意和很多游戏都有结合，但做进战略游戏，是不是前无古人我不清楚，就算有肯定也是极少的了。喜欢尝鲜的不妨一试。

弥可



“MH猫咪育成计划”终于有点眉目了，名字据说叫《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》，果然是很治愈系的感觉啊！只是，猫咪们仿多罗式的大饼脸着实出人意料……

塞尔达传说灵魂轨迹：9

大眼睛的Q版林克又再次登场NDS了，这种可爱的形象还挺适合NDS这部掌机的。游戏操作全部采用了触控笔，指哪走哪。最有名的旋转攻击只要用笔围着林克转一圈就能使出来，非常有意思。这一次塞尔达公主一开始就出现了，并以灵魂的形式跟随林克。她还能操纵前作中特别让人恼火的幽灵骑士，让它帮你挡子弹出口气吧。

女皇之刃 螺旋混沌：6

男性玩家有福了，这款游戏完完全全就是为你们准备的。机战类型的战棋游戏很受你们欢迎，穿着暴露的漂亮MM你们也喜欢。两样加一起你动心了不？游戏中到处可见XE的元素，大量XE的插画不停地出现，而且把MM的衣服打破居然是战斗中最重要的。MM们的台词也很XE，再加上声优们的实力演出……这样的好游戏，我•才•不•要•玩！

战地双雄 第40天
（Army of Two The 40th Day）



PSP ●EA ●2010.1.12 ●STG ●1-2人

6

我恨所有强制要求两人合作的游戏，哪里去找一个有时间又愿意和你一起玩这游戏的人啊？你单人玩的话，AI操作的队友又傻到爆。本作就是这样，打敌人没啥难度，照顾自己人难度巨高。游戏的画面也挺乱的，一不小心看花了忘了自己是哪一个。类似《几何战争》的射击方式不错，但是用PSP的右边四个键模拟摇杆，手感可想而知。

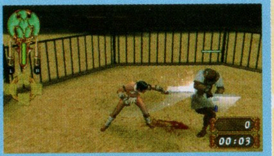
5

这个游戏画面其实很不错，据说才发挥了PSP的222MHz CPU机能，尤其后面几关的场景相当棒，烟雾缭绕，光影效果也能唬住人。可惜关卡不行，又是平淡无味的一本道，单人模式就别说了，不推荐你一个人玩。多人模式还算能玩，两个人边玩边聊天也容易让人忘记游戏的单调……其实单纯的射击游戏就挺好，非要和家用机一样弄什么合作。

6

分明是两个外国大壮汉在上海胡闹，这游戏也许只有男性玩家会喜欢吧，腐女们应该不会看上这两位的。游戏是从上往下看的俯视视角，这样玩起来比家用机版本更加简单。但是那个射击方式需要一段时间适应才行，为什么就不能做成普通的方向键瞄准射击键射击呢？电脑控制的同伴很弱，走着走着居然能不见了，看见上海美女了吧。

剑斗士
（剣闘士 グラディエータービギンズ）



PSP ●ACQUIRE ●2010.1.14 ●ACT ●1人

8

斗技场很多游戏都有，但只是一个练级的地方，本作则可以让你体验到真实的斗技场。战斗比较硬派，你可以使用四种武器，一手一个随意组合。真开打的时候还有上段、中段和下段攻击这些区别，并不简单。最赞的是你的人物HP并不是直观的表示出来，而是采用颜色来表示，你只能大概判断，跟早期的《生化危机》一样，玩起来更紧张。

9

除了后期玩法单调的问题出现，本作还是很让人惊艳的。画面够用，系统足够好，而且有足够多的道具武器可以打，升级系统、招式学习、不同的武器组合、“感情交流”、联机模式、难度等等，这些元素都很成熟。值得玩的理由还有操作，本作的操作有些复杂，但很有特色，很好地发挥了PSP的按键设计。本作应该是目前最棒的斗技场游戏之一。

7

有点类似《怪物猎人》的一款游戏，只不过猎人换成了斗技场中的角斗士，而作为敌人出场的大怪物同样换成了斗技场中的角斗士。游戏的操作会比较复杂，而且也不同于一般简单的动作游戏，需要一定时间去学习。你通过在斗技场中的一场场战斗来强化自己的角色，有RPG的升级成分，打不过的话多多练习强化一下自己的角色再去试试吧。

寂静岭
（Silent Hill Shattered Memories）



PSP ●KONAMI ●2010.1.19 ●AVG●1人

8

很遗憾有很多老牌的《寂静岭》饭丝狂骂这个游戏，但是我觉得相当不错，那些个心理测试在第一次游戏时确实很有意思。战斗是本作薄弱的环节，因为根本没有战斗，你只需要躲开那唯一的一种怪物。但你只要了解了整个游戏的背景，就会明白制作者的用意，一切都是为了故事在服务。别把它当做动作冒险游戏，就当纯的心理恐怖片看好了。

8

美式寂静岭风格被很多老寂静岭饭鄙视，但好莱坞化的寂静岭已经不太可能回到所谓的内涵层面上去了。心理测试系统有点意思，让人有一些被游戏玩的感觉。没有了杀敌的爽快感，而是躲避的解脱感，也是游戏的设计所致，希望有所突破。不得不说画面，PSP有这画面就知足了，能在掌机上看到这种光影效果其实应该肉牛满面才对。

7

本作PSP版本跟Wii版一样，只不过画面不如Wii那么好罢了。画面锯齿多，不过光影效果出色，黑暗中照手电筒的感觉真的很恐怖。游戏中各种细节让你感觉这个世界非常真实，比如墙上一张广告印有电话号码，你拿手机拨这个号码真的就能打通，有些电话内容还非常有意思。游戏的战斗部分也不难，就是怪物的样子太不可爱了。

战场女武神2 加利亚王立士官学校

（戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校）



PSP ●SEGA ●2010.1.21日 ●SLG ●1–2人

PS3的大作往PSP上出正统续作，确实是咱们掌机玩家的幸事。将回合制的战旗游戏加入大量的即时成分确实很新鲜，也很好玩。只可惜游戏关卡设计在形式上还是不够丰富，影响评价的要素也过于单一。结果就是想追求高评价的话，很多兵种成为摆设，很多战术也无用武之地。有机会的话还是找朋友对战玩吧。顺带一提，游戏的画面真的很舒服。

按照月莺的说法，SEGA的大牌游戏还是有保证的。PS3版我见过，画面的卡通风格和这个2代不一样，或者说2代更美了。游戏的内容丰富，把很多主流游戏类型结合到一起，让人感觉厚道。战斗系统应该算是《樱花大战》的升级吧？战前像SLG，战斗时就变成了手动控制的动作游戏，和美式同类游戏不一样，本作有着日式游戏的细腻。

本作首先吸引人的就是那唯美的水彩风格画面，虽然前作已经让大家体验过了，但是PSP上的这一作显然受众更广，更多的玩家能够直观的感受到那种精美的画面了，感谢SEGA吧。都说这游戏像樱花大战，其实无论是人物的育成还是战斗，都比樱花大战要好玩。特别是战斗系统，战斗时临场感很强，操作上又不至于太难。

真三国无双5 帝国

（真・三國無双5 Empires）



PSP ●KOEI ●2010.1.21 ●ACT●1–2人

三国无双是个比较爽快的收集游戏，搞出来个“帝国”的分支系列，也吸引了不少战略游戏的玩家。但这个掌机上的第一部帝国在画面上缩水太严重了，几乎惨不忍睹。人物动作又僵硬，打起来没感觉。场景也重复，来来回回就那几个腻味的场景。战略方面各种行动都需要卡片，而这个卡片系统有很大的运气成分。真是两头都不讨好了。

割草游戏出在掌机上比较郁闷，游戏好不好很大程度靠画面决定。一个无双游戏屏幕上没有几个小人给你砍，那么不玩也罢。本作的画面很杯具，爱玩无双的粉丝可能看了就没胃口，真三国无双饭（注意，此句的意思是三国无双的真饭，而不是真三国无双的普通饭……）不用别人说也会去玩，不用咱操心，但我们就不推荐没什么爱的玩家去玩了。

本作是根据PS3和XBOX360版同名游戏移植过来的，是“帝国”系列首次在掌机上登场。它移植了家用机版的几乎所有内容，而且还追加了对战模式。然而本作的画面则跟家用机版没有任何联系。虽然PSP移植缩水是必然，但是比以前PSP上的三国无双游戏画面还糟就说不过去了啊。那些个精美的卡片也就成了游戏中唯一的亮点了。

最后的窗 深夜约定

（ラストウィンドウ 真夜中の約束）



NDS ●任天堂 ●2010.1.24 ●AVG ●1人

NDS上AVG很多，老早以前的《215房间》可说是素质最高的一个，现在续作也很高。依然是竖着NDS玩，依然是铅笔素描的人设风格，再加上出色的背景音乐，游戏营造的气氛非常好。在这种气氛下控制主角大叔一步步解谜的确是一种享受，特别是当解谜难度并不高的时候。至于最重要的剧情，大部分玩家可能还是要等汉化版才行。

215房间的解谜成分不算高，不擅长AVG的玩家也能通过，游戏的重点是故事，不停地跟别人对话，逐步发现幕后黑手，读着很舒服。与其说是AVG游戏，个人感觉更像是电子小说。时隔几年，《最后的窗》作为《215房间》的续作登场，游戏名称上的窗户、房间这些词，一看就是一个系列……由于得看情节，本作的汉化对国内玩家来说更重要。

前作《黄昏旅馆 215房间》的主角迷倒了不少人吧，据说很多人从此变成了大叔控。现在酷酷的大叔凯尔继续在续作中登场，继续悬疑不断的精彩故事。游戏的玩法变化不大，保留了前作种种便利的操作和系统，而故事发生的主要场景也是室内，可调查的细节很多。上世纪80年代的风格很好的体现了出来。冒险解谜游戏迷不可错过。

PSP 6.20系统不能破解之谜

编者注：本文原载于PSPGEN网站，是国外破解达人近期发表的自己对PSP和破解的看法。Sony这段时间对破解的防御很见成效，破解难度加大，甚至《王国之心》至今不能破解。本文涉及到的破解内容有比较有意思，可以让我们了解系统破解者的一些想法。

编译/硬核

很明显索尼从来就不认同破解界，并且一直都在对抗破解的势力。5年来，这场虚拟的战争一直都在持续。从上个月开始索尼改变了一些策略，这一举动使得这个日本的巨人企业占据了有利地位，似乎就要赢得战争的胜利了。

最开始，这场猫抓耗子的游戏是在索尼技术员和破解黑客之间展开。新的官方系统不停地放出来，一是修补漏洞，二是留住PSP的用户，不让他们转用破解的系统。这就是为啥以前有那么多系统的缘故。但这种方法并不大凑效，特别是当神奇电池出现之后，PSP-1000以及PSP-2000 v1/v2已经可以很简单的被破解了。

为了迎战这个破解界的超级武器，索尼在PSP-2000 v3版的机器上修改了内部结构，紧接着登场的PSP-3000的主板已经完全无视神奇电池，没办法刷写自制系统了。

索尼的这一招很凑效，但是Davee代表破解界放出HEN系统给了索尼有力的回击。自制系统5.03GEN for HEN（之前还有个未公开发布的5.02HEN，作者Mirian）可以在PSP-3000上运行了。这个系统要感谢team GEN，特别是GENyUS，正是他们给PSP-3000用户们打开了通往破解世界的大门。不幸的是，这个漏洞只能在5.03的系统上才能较稳定的利用。

最近几个月，游戏发行商们也开始了对抗破解的行动，他们可以让使用自制系统的PSP无法运行其游戏。但这样一来，那些使用了自制系统但仍然在游戏店里老老实实买UMD盘的正版用户也会受到波及。实际上黑客们总能制作一些补丁，或者找到一些未加密的版本（比如《铁拳6》），然后放到网络上让大家非法下载。这样一来那些正版用户也必须上这些网站去下载盗版来玩。

随着team GEN中的成员Yoshihiro的归来，新放出的自制系统GEN基本把上面的问题都解决了。特别是5.50GEN-D3和5.03GEN-C系统，已经可以玩最新的游戏，不用再去打补丁。我们必须知道是Yoshihiro给了GENyUS的自制系统5.50GEN新的生命。在放出这两个系统的当天，我们的网站有26万人次的访问量。如果算上发布前一天和第二天的访问量，这个数字则超过50万。感谢大家的支持。

现在索尼打算用另一种方式来与破解界对抗，这一次他们更加谨慎，也更加有效。以前我们都没有讨论过这个问题，但是现在是时候来说明情况了。

最开始，索尼可能是往系统里加入了一个强大的安全监听程序，因为我们所知道的那些主要的漏洞（公开的或者没公开的）都被堵住了。这让我们感到疑惑，因为索尼这次真的对6.0和以后的系统做了非常非常非常大的改进。最让我们感到吃惊的是那些自从2.0系统以来就一直存在但没有被公布的系统漏洞也被堵上了。这一次索尼并非匆忙应战，他们做了大量的工作。

这条糟糕的消息是真的。不过也存在一种可能，就是我们发现一个漏洞，然后利用它把系统降到5.03（让HEN运行）。这种可能会一直存在，除非索尼换用新的主板，让系统低于6.20或以上版本的PSP无法运行（就像以前针对1.50版本）。PSP-3000和PSP-2000 v3的用户们现在只能等待这个漏洞被发现，让降级成为可能。

我们已经解释过为什么不发布从5.55GEN-D系统升级到自制系统6.xxGEN的原因了。6.xx系统的结构有着革命性的变化，又多又复杂，要做一个能正常运行的自制系统需要很长的时间。如果我们放出自制系统6.20GEN，就需要搞定那些结构上的变化，让大家能够轻松使用。事实上我们更希望保持现状，顺其自然，避免让所有的开发者为了适应新的自制系统去重做他们的软件。

革命仍有可能，同志尚需等待!



PSP破解界的两个牛人Yoshihiro和MaGiXieN，如果你稍微熟悉PSP自制系统，应该就对他俩不陌生。

小岛秀夫 X 内田明理

目前在日本人气沸腾的《Love Plus》的制作人吉田明理先生和著名大作系列《合金装备》的制作人小岛秀夫先生同是KONAMI公司的员工，不知道他们有什么交集，现在就来谈谈。

编译/月莺

内田监督成为了10万玩家的“岳父”！？

编辑■：《Love Plus》犹如台风席卷了整个日本游戏业呢。由于这股台风，小岛监督下达了“每天只能玩1小时《Love Plus》”的禁令……

小岛秀夫（简略为小岛）■：根本没有这回事。不过，偶尔会出现在茶水间对着NDS说肉麻的话的员工。偷偷跑进厕所掏出NDS继续玩的也不少（笑）。就算是我也很难阻止他们。

内田明理（简略为吉田）■：茶水间经常有三个大男人在进行“女友通信”……

小岛■：KONAMI自己公司的作品很少会在自己公司流行起来，《Love Plus》，这是史无前例的头一回。走到哪里我都能听到《Love Plus》的话题……

内田■：有那么多员工都在玩吗？

小岛■：已经到了大家都只说“女友”的地步了。有个家伙把我拉到一个角落，看起来很认真地要和我说些什么。你觉得会是什么大事？就是炫耀女友（笑）！什么“我终于让她改变发型”这些。我不能说出这个员工的名字，但他是号称“几十年不交





大家都知道左侧是小岛秀夫，右侧那就是内田明理了。

女友”的真勇者，现在只会傻笑的说自己女友的事情。

内田■：说起来，我在公司内坐电梯的时候，突然有个员工跟我打招呼，“我是XX的程序员，感谢您创作了《Love Plus》！”把我吓了一跳，一时没反应过来，只是傻笑敷衍了过去。不过只要能让大家开心我就很满足了，现在越来越多的人直接叫我“岳父”……都是托《Love Plus》的福，现在的我已经是很多人的“岳父”了……

女友在身边的男人就会努力奋斗！

小岛■：我听须田刚一（《杀手7》制作人）先生说起过，在新宿的某个电影院，明明是一个人来看电影的男人却买了2张电影票。须田先生正觉得不可思议的时候，那个人拿出了皮包里面的NDS，打开屏幕放在自己旁边的座位上。那台NDS的画面当然就是《Love Plus》里他的女友（笑）。

内田■：真的？

小岛■：虽然我也是听说的，不过这类传闻还真是多，我觉得应该是真的。

编辑■：小岛监督你觉得拥有个《Love Plus》的女友好不好？

小岛■：在自己的DS里面有了个女友，经常呆在身边，我觉得这非常的惊人。现在出现的社会状况已经不能简单的用“GALGAME”来概括了。吃饭的


本作人设ミノ☆タロー先生

时候，看电影的时候，去公园散步的时候……在这些时候身边总有个能和你说话的女友实在是太棒了。只要是个男人，就会觉得热血沸腾，在工作上倍加努力啊！

内田■：……原来如此。小岛监督都说到这个地步了，我倍感光荣。

小岛■：我希望更多的人来玩一下这个游戏，这个游戏中展现了游戏的新可能性，就如同《脑白金》那样改变了现有游戏的定义。还没玩的人可能会说“这不就是个新发售的GALGAME嘛？”实际玩起来可能就不会这么想了。

内田■：经过一定的调查发现，日本购买GALGAME的人大多是20岁左右的年轻人。但是吉田明理监督制作的恋爱游戏新作《Love Plus》却制造了一个不同的局面。《Love Plus》的玩家是25到30岁的年龄层占据了压倒性的多数。好吧，我说得简单点——就是《Love Plus》的绝大部分玩家的身份是上班族——这些已经结婚有老婆的人！（笑）

小岛■：一旦走进结婚这个坟墓，过去甜蜜热恋的日子就结束了啊！（笑）

编辑■：所以《Love Plus》就是进入这个空虚的部分，让男人们着迷，是这样吧？

内田■：我制作游戏的时候考虑了很多方面，这些有老婆的男人也在其中（笑）。

小岛■：我觉得还能继续增加玩家，《Love Plus》潜在需求很多。

内田■：确实，潜在用户的需要我一定会仔细考虑的。不过没想到的是，我本来以为可以靠口碑慢慢到达预计销量的，但是微风一下子变成了台风。口碑的扩展超乎了我的想象，目前已经成了社会话题。

编辑■：在《Love Plus》发售的那天，新型的PS3也刚好发售呢。

内田■：听到新型的PS3在那天发售的时候，我心中惊呼“怎么会这么倒霉啊？”（笑）结果两边都很好卖。

小岛秀夫监督认可的男人！他和吉田明理第一次相遇时如何？

小岛■：我在公司是担任课长一职，这时候内田监督在这个课长眼中就是个能干的帅哥。

内田■：哎？课长别这么夸奖我，我觉得有点害怕（笑）。

小岛■：内田负责的《心跳回忆 女孩版》和《尖帽子和魔法的365天》在公司的评价相当高。之后终于由《Love Plus》一举成名，我就觉得总会有这一天。

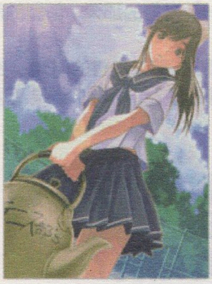
内田■：非常感谢。

小岛■：不过第一次见面的时候可不是那么和谐。（笑）

编辑■：是这样吗？

内田■：当时我和小岛秀夫监督还一次面都没见过。我就突然给监督发了个邮件说








“请来帮我搞个企划吧”，然后就石沉大海了。

小岛■：还有这事？

内田■：然后我改变了方式，让松花先生（松花贤和，小岛事务所的助理监督）给我引见。

小岛■：你是一个人来的？

内田■：当时还带了一个人，那个人是写企划书的。

小岛■：你当时跑过来说“现在我做出了《摔跤玫瑰》这个游戏，希望在E3游戏大展上有个华丽的宣传”。好像是希望和某个巨乳排球游戏那样，让斯内克出现在《摔跤玫瑰》的宣传动画中。我当时觉得可以，但是开发小组一致反对。

内田■：现在回忆起来，这是理所当然的结果嘛。

小岛■：当时我们还不是一条战壕的战友呢。当时KONAMI公司内部简直就是有两个公司，分别是KCEJ和KCET，两个组织是竞争关系。因此吉田监督居然连面都没见过就杀过来了，真是不得了的气度。我在那个时候就清晰的记住了这个人。

角色设计ミノ☆タロー先生也掺和进来了

小岛■：《Love Plus》的人设非常好。第一次看到这个游戏介绍的时候，小新（新川洋司，小岛事务所的游戏设计，绝对不是野原新之助——月莺注）就在旁边，他问“这画得实在太好了！是我们公司内谁干的好事？”然后我就告诉他，这个人是公司内叫做ミノ☆タロー的员工。小新问：“是谁？”然后就马上跑去找ミノ☆タロー了。

编辑■：真的来找您了吗？

ミノ☆タロー■：真的来了，来的非常突然。我还以为我捅了什么篓子，要挨骂了呢。

内田■：小岛监督干着就好像是公司内宣传长的事情，经常说：“给我好好卖……”（笑）

小岛■：说起宣传，我很喜欢《Love Plus》官方网站的动画，非常有意思。特别是“《Love Plus》风暴”这个新闻，里面的演员大叔太棒了。

内田■：这位大叔完全是计算外的受欢迎啊（笑）。

ミノ☆タロー■：因为工作人员都在思考各种有趣的宣传方式。

内田■：其他还有到处送情书等，各种各样有趣的企划也在实行中。其中有个叫做《Love Plus》体操的企划，由于太傻被打入冷宫了（笑）。

小岛■：不过你们搞了那么多宣传，怎么游戏封面还是那么土气？画个漂亮的大姐姐上去啊！

内田■：这点也是有考虑到的，但是怕把美女弄上去以后，上班族们会不好意思去买……

小岛■：我想这种程度的画不至于吧？

ミノ☆タロー■：其实关于游戏封面用的画，我大概画了10张左右。

小岛■：结果却一张也没采用。

ミノ☆タロー■：我当时也突然发懵，“什么？我的画哪里去了？”

小岛■：下次推出个限定版再画封面如何？当然要画3种，还要加入一些特典卡什么的，也要搞进去几种。就跟某个公司那种奸商一样（笑）。

内田■：不愧是小岛监督，连这都想到了。

还可以和女友去温泉旅行？《Love Plus》未来的展望！

小岛■：如何？也该说说今后你有什么打算了吧？

内田■：我的打算可是有很多很多的……比如我正在构思一个去温泉的企划（笑）。真希望能和温泉联动起来。说正经的，就是把实际的场所加入到游戏中。

编辑■：如果DS有GPS机能就能实现了吧。

内田■：就是啊！我举个例子，比如现在是寒冷的冬季，虚拟的女朋友就会说“我好想去草津的温泉啊……”然后在这个世界的各位绅士们就会集中到草津温泉去了。而且可以在草津温泉玩《Love Plus》的话，当然会有一起洗温泉的事件发生。比如女友会跟你说，这个温泉的效果如何等等。如果真有这样的事件就太好了。

小岛■：那可真是给温泉旅馆帮了大忙了，让他们再提供好“放置女友”的地方等一系列服务。接待人当然还要问“您的女友是哪位？”，在看到DS画

面之后还要夸奖“您的女友可真漂亮”等（笑）。账单上当然是记上两个人，付费全部按两个人算，这样旅馆就乐大发了。

内田■：真是有趣的提议！然后让游戏画面下显示旅馆的名字，顺便给旅馆做宣传。

编辑■：ミノ☆タロー先生有什么点子吗？

ミノ☆タロー■：我的话当然也希望事件能够多多益善。比如生日的时候女友会让我们“啊～”地张开嘴喂我们蛋糕，这样两人之间更加亲密了。

小岛■：要不要在原有三人之外再多来个女孩子？这个可以有。

ミノ☆タロー■：很抱歉，这个真没有。

内田■：可以加入一些隐藏要素。比起增加角色，不如再增加一种隐藏的性格。不过很遗憾这次没有赶上，下个作品我会尽早做这方面工作。

小岛■：我已经期待不已了，ミノ☆タロー你要画到抽筋为止。

ミノ☆タロー■：我会画出更多作品的！

备受瞩目的续作！小岛监督的萌脚本也会加入!?

编辑■：小岛监督对于续作有何要求？

小岛■：尽快推出不同版本，比如“年底版”之类。然后是多增加一个女孩子，变成4个人。

内田■：玩家们的反馈是“不增加新的角色也是可以的，再多丰富一下现有三人的性格吧”和“多增加一些事件”等等这些。

小岛■：即使这样，难道就没有希望和现有女友分手的玩家吗？

内田■：好像是没有。谁希望分手啊？（笑）

小岛■：不不不，天下没有不散的宴席（笑）。性格和外观虽然改变，但还是只有三个人的话，那不就会出现很多人拥有同一个女友的情况吗？这么想起来还是满不舒服的。

内田■：啊，原来您是这么考虑的。不过这实在是做不到，只好从性格、外表变化以及名字可以变更，简单的说就是提高自由度。如果性格没有深度就会失去真实感，至于女友重复的问题还没找到解决方案。

小岛■：恩，不管任何形式推出续作，也会有无论如何都不跟现在交往的女友分手的玩家呢。

内田■：续作可以继承前作记录，无论何种形式的续作都可以继续利用过去的成果。

小岛■：续作名字怎么叫？《Love Plus Plus》？还是《Love Minus》？

内田■：怎么可能叫Minus呢？（笑）

小岛■：不做个女性向的版本吗？

内田■：从《心跳回忆 女孩版》的玩家反映来看，这种呼声相当高。

小岛■：来和我的《合金装备 和平行者》进行联动吧！比如搞个哥斯达黎加来的转学生这样……

内田■：那小岛监督您来写剧本吗？务必让我拜读一下小岛监督的萌剧本（笑）。

小岛■：我开玩笑而已。不过我还是希望在交往过程中出现“分手危机”这样的危机场景。

内田■：是啊。如果出现一种新的关系，没准会更有趣。我会好好考虑的。

小岛■：跟女友关系破裂的话，通信的时候就会自己跑去别的玩家的机器里面如何？

内田■：如果这样的话，就会接到朋友的电话“喂，你的女友现在跑到我这里来了！”（笑）。

ミノ☆タロー■：这时候启动游戏的话会发现一个人都没有，女友不见了，想想还是蛮恐怖的呢。

小岛■：这种话题说起来可说不完，你们快点创作出《Love Plus》的新作吧。

内田■：是！

小岛■：说“创作”感觉总有点不对。

内田■：那么不是创作，而是尽早把女友“介绍”给玩家们（笑）。



神游DSi上市一段时间了，咱们又多了一个选择。本期就来看看行货DSi的特点吧。

神游DSi行货价格尚可，零售1230元左右，优势是保修

先说大家最关心的烧录卡问题，这事大家应该都知道了，神游DSi没问题。不过1.4系统有屏蔽烧录卡功能，刚出的时候烧录卡全军覆没，一个都不能玩。后来情况解决了，各种卡通过打补丁的方式，搞定了1.4系统。

这就出现了一个问题，有一部分捞钱的烧录卡（比如某些假R4什么的）就废了……因为这部分“杂牌”烧录卡属于捞一笔就走那种，推出没多久就不再更新内核，当然也不会对应DSi的1.4系统制作破解补丁。所以你要是给DSi买烧录卡，建议首选“大品牌”，像DSONEi、AK2i什么的，肯定不用担心不能玩的问题。



AK2i刷写1.4补丁后图标就这样了......貌似杯具了？错，可以正常使用。淡定！

神游DSi还有一个优势，就是保修。那位看官说了，不都有保修吗？日版美版DSi也有保修啊。你说的没错，在咱们国家水货主机也有“保修”，但这个服务是零售商提供的。如果你的机器坏了，可以拿到商家去修，老板会找人帮你修，也就是实现了水货的“保修”售后服务。毕竟天朝的维修技术是强大的，有大量这种技术工人，基本上什么都能修。不过这种保修形式和神游DSi的优势不是一回事。

神游DSi的保修是官方提供，无论是信誉，还是维修质量都有保证。如果你买的神游DSi非人为损坏，拿回神游，或者神游维修点，他们都会免费修理。我有一个亲身经历，以前我的一个朋友买了台神游DSL，在保修期内玩坏了，开机不能，他拿到神游维修点去修。神游的维修人员检查说是主板出了问题，然后并没有修理这个出问题的主板，而是整个换了一块。当然了，换上去的主板不一定是全新的，但从换主板这件事来看，神游肯定没有不能修的主机吧……大不了给你更换整台主机。这个朋友还说，当时他问了神游维修人员，为什么不修零件，而是整个更换。神游说，任天堂没有给他们修理核心硬件的技术，所以坏掉只能换整个零件。当然这样也方便，何乐不为呢。

按照神游的经营模式和国内电玩业的现状，神游有两个市场：商城和零售。商城是大卖场那种，比如国美、苏宁那种；零售渠道是游戏店铺或摊位，就是你家附近的那种小店。以前的神游DSL保修是这样的：商城提供了一年的保修期，神游给零售店铺的保修期是半年。这么看，很显然从商城买主机比店铺合适，因为可以多保险半年。不过零售店铺也不傻，很多店照样提供一年保修，和商城一样。只是那半年是自己加上去的，就是上面说的那种情况。仔细想想也不用过于担心维修问题，只要是全新的主机，哪有那么容易坏掉的。即便有顾客出点小问题，维修也花不了多少钱，没有太多的负担。

2009年底上市的神游DSi对保修期有所改变，把商场和零售统一为一年保修时间（神游厚道了一点？）。这事最高兴的当然是零售店铺，他们可以理直气壮地说，我们提供了和商场一样的保修期，而且价格更便宜（商场的东西贵啊）。按照北京零售批发商的说法，现在商城卖神游DSi没有什么优势了。当然，想开票还是去商场方便一些，不过也因地而异。


神游DSi和DSL的对比图，左侧为DSi，右侧为DSL。屏幕由3.25英寸变成3.0英寸，很明显看出变大了。

中文界面、64MB(忽悠人的512Mb)空间、内置任天狗狗



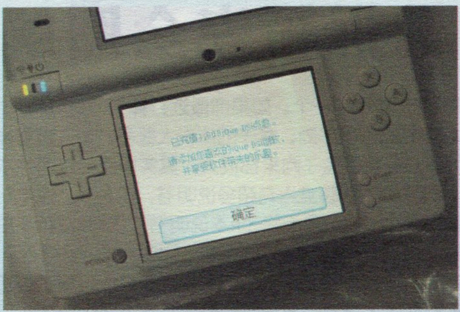
DSi的存储空间是32MB，你知道我说的是日版或美版那些水货版本，神游版DSi在这方面有改进，内置空间增大了一倍——64MB！这样一来，神游DSi就多了一项明显的东西，内置了《任天狗狗》。（我没打错，就是狗狗……）

从首发的神游DSi包装来看，显然《任天狗狗》成了主角，包装盒正面印有《任天狗狗》的游戏封面，背面写着“内附《任天狗狗》”，还有游戏画面和一排狗排队的图。有点奇怪的是正面的封面，这游戏既然是内附在主机中，弄个封面很容易让人以为是同捆了卡带。个人认为这么做比较容易产生歧义。

如果你玩过了这个官方中文版的《任天狗》，你会发现一个有意思的问题。《任天狗狗》中居然有中文拼音输入法！很好很强大，在游戏中可以用拼音输入中文。可是，在神游DSi的系统界面中就没有中文输入法。一开始会让人感觉莫名其妙地失落，为什么系统菜单都汉化了，但不增加中文输入法呢？后来和别人聊起这个话题，大家猜测是DSi的系统已经定制住了，任天堂也没有给神游优惠，让神游自己做“自制”系统。于是神游只是在原版系统上汉化了界面，《任天狗狗》则是通过新增容量的方式加入到系统中，并没有改变DSi原有的系统。也就是说神游没有修改DSi系统，也就没有机会增加输入法。当然，可能还涉及到系统容量的问题，可能系统空间不够放置中文输入法？这个就不乱猜测了。

内置《任天狗狗》的做法也是个尝试，给人的感觉是神游内置游戏很不错啊，或者想试试网络下载游戏。以后会不会在DSiWare上推出零售版的大游戏谁也不知道，不过应该可以吸引一些人通过DSiWare下载小游戏和小程序。对了，神游的DSiWare有了新名称。

DSi创软（日版名为DSiWare）是神游DSi的一大亮点



DSiWare是DSi独有的系统，和WiiWare一样，通过WiFi无线网络下载各种小程序到主机中，比如时钟、有趣的记事本，还能下载某些特殊的游戏，比如各种经典老游戏、独立作品等等。这种网络平台是未来趋势，各大厂商都在积极开拓。通过网络下载的最大好处是节省了硬件成本，在DSi上就是节省了游戏卡带的制造成本。对于熟悉网购的用户，你在DSiWare上付款下载游戏，就和用支付宝在淘宝上购物没区别，只是把现金变成了任天堂点数。这样的平台很强大，卖游戏无需制造卡带，即便游戏卖不出去，也不会造成太多的成本浪费。而且利用网络还有其他附加的价值。

神游自然会选择这条道路，DSi的DSiWare这个东西对神游非常有利。在咱们天朝卖卡带没出路，神游DSL时代就已经验证了。因为不好卖，这么多年也没推出几个行货中文游戏。而前几年大神游刚在天朝上市时，是通过类似磁碟机那种拷贝游戏的方式购买游戏，记得是在家乐福；也许神游发现这个方法不太先进，后来改成允许用户在家通过网络购买游戏。可见神游对网购这种手段是有经验的，之前积累了较为丰富的经验，等现在推出DSiWare，也就能拿出自己的中文在线购物平台——DSi创软。

DSi创软就是DSiWare，神游给它加了汉字名称，就像神游这个名称一样……DSiWare至今没有破解，这对神游非常有利。以后在这上面推出中文小游戏也许能吸引一部分人购买，在天朝开发出一块新领地。



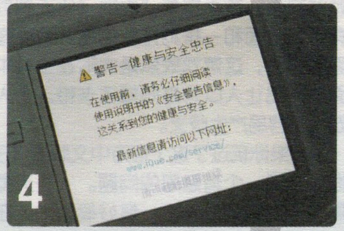
1



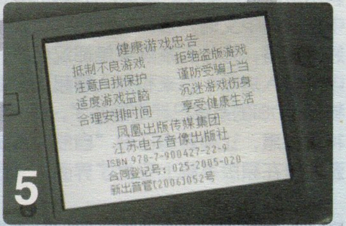
2



3



4



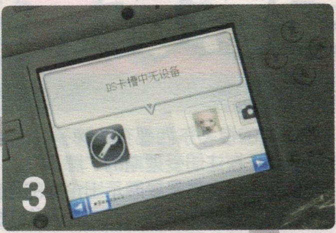
5

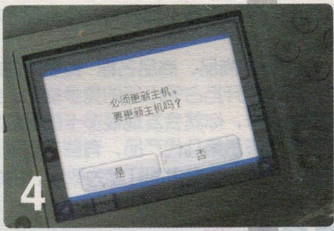
神游DSi首发主机拆箱完全图解，

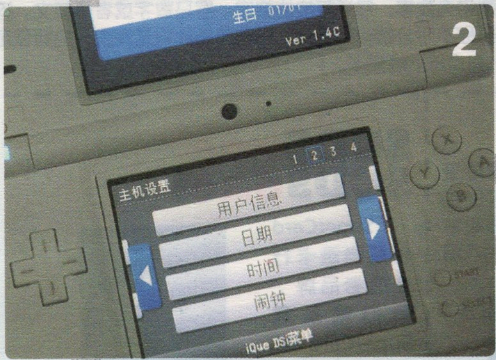
去现场买神游DSi首发主机，可以获赠《任天狗狗》便携袋一个。如果你最近打算买台DSi玩，小编推荐买神游DSi，原因就不重复了。神游版主机的包装和日版不同，盒子的体积大很多，个人猜测神游大概是认为国内消费观念是包装盒大就超值，而神游主机的盒子向来都很大，其实里面的东西并不需要这么大空间。除了主机系统完全中文化之外，神游DSi的包装盒内有超多说明书，也全部“汉化”了。前面说了，《任天狗狗》是内置在主机中，没有实体卡带。里面除了n本说明书，还有神游DSi主机、一个赠送的触笔、一个充电器。玩家买到全中文化的商品感觉自然很亲切，比看外语舒服多了。主机背面是神游的中文标签，主机名称叫“神游DS双屏多媒体互动系统”。第一次开机要设置系统和用户信息。健康警告也变成了中文，网址也由任天堂变成了神游。第一次开机还会建议你玩摄像头。进入游戏看看吧！出现咱朝的“健康游戏忠告”。出版公司是“江苏电子音像出版社”。

1，神游DSi的包装盒很大，给人一种超值的感觉。其实里面很空。
2，除了主机和充电器，还有好多本说明书。够看一阵子的了。
3，主机背后的标签，主机的中文名称是“神游DS双屏多媒体互动系统”。
4，开机显示中文提示，跟DSL一样。
5，这是进入《任天狗狗》的健康提示画面，以后其他游戏应该也一样。“入乡随俗”是肯定的。











全中文化系统+任天狗狗+1.4c

进入《任天狗狗》看看，全中文游戏多好啊，可惜咱们能玩到的中文游戏绝大多数是汉化组民间作品。环境所致，没办法的事，希望以后神游能多推出几款中文行货游戏吧。进入神游DSi的主机设置界面，同样是全中文，只是字体丑了点。进入商店提示需要更新主机到1.4系统。升级吧，早就无所谓了。进入商店后，马上会看到赠送的1000点任天堂点数，这个和日版任天堂DSi是一样的。商店的界面同样很简陋，字体也丑。可以看到上屏“文网文【2007】004号”字样，什么意思感兴趣的自己查吧。看看最新通知，目前只有两个软件。最后就让咱们一起期待以后的新作品吧，到时候再来PG介绍。最后祝愿神游一路走好。

1，中文《任天狗狗》就是舒服，当然我们早就玩过民间汉化版的《任天狗》了，不算太新鲜。不过其中的拼音输入法很不错。
2，中文主机设置界面。
3，主界面没插卡时的样子。
4，进入商品后，提示更新1.4系统。
5，必须更新1.4系统才能进入商店，然后就可以看到目前仅有的两个小程序了。这个界面简陋的让人无语。

学数数，盘点NDS烧录卡

《玩游戏》杂志第五期授权转载，原名为“玩的不是烧录卡，是数字。文/AZ”

咱们买的很多东西都有个牌子，比如任天堂牌的DS。在这里“任天堂”和“DS”都是商标，是已经注册或正在注册受理期的“牌子”。“任天堂”是生产厂家的 商标，“DS”是那台掌机的产品商标。厂家的商标自然是要展示出企业的形象，而单个产品的商标更为重要。不过结合到我们现在的烧录卡市场，情况就有所不同 了。由于掌机烧录卡这种东西本来就是游走在法律边缘的商品，生产厂家大多不会把自己的名号贴在包装上。另外由于烧录卡市场后期的混乱，商家大多是想着随便 出个卡，捞一票就走，所以很多卡都只有一个商品名称，用来跟其他烧录卡区分开来。有意思的就是这些烧录卡的名称。

一个好的商品，商品名称 有很大的威力和作用。它有利于树立商品的良好形象，确立优越的领先地位，提高和开拓占领市场的竞争能力。烧录卡的商家有些很明白这个道理，有些则显得无所谓。环顾现在的烧录卡，你就会发现很多卡的名称里都带有数字，包括阿拉伯数字、罗马数字或者是英文。这些数字有些是表示第几代产品，有些本身就是名称不可分割的一部分，还有些估计只是商家一拍脑袋定下来的吧。（注：正文中的红字为数字，由0-1盘点NDS烧录卡。）

M3i Zero

这是GBalpha公司对应DSi掌机的新烧录卡，名字中3这个数字等到下面再说，这里主要聊的是末尾的Zero。说起0，很多电影和游戏作品都在名称中使用这个数字来表示“前传”的意思，像是《生化危机0》就是讲述1代之前的故事。M3i Zero里的0到底是什么含义呢？官方没有给出解释，但这不可能是在说这个卡比同公司的上一代产品M3要早吧？



而从这卡本身的特性来看，也没有推翻M3的架构从零开始设计的意思，并不是什么全新产品。仔细看官方的Logo，可以看到一行英文的宣传语“From Zero to infinity”，直译为“从零到无限”。结合这句空洞的广告语，我认为比较合理的解释就是：加个Zero显得更酷，容易让人觉得是新卡。



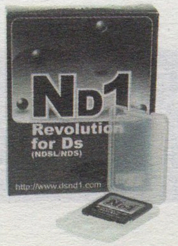
SCDSone SCDSonei

SuperCard也是烧录卡行业的老品牌，他们就是靠SuperCard DS one这张卡来进军Slot1烧录卡领域的。有意思的是在早期的几批产品贴纸上，你找不到“one”的字样，以至于很多人都以为这卡就叫做SCDS。事实上厂商在一开始就给这个one做了定义：表示第一，雄心勃勃；表示使用Slot1，紧跟时代；表示一步到位，免刷机、引导和转换。所以他们还是在命名上下了一定的功夫，虽然是在一段时间之后才将“one”印到了包装上。



ND1

众多R4克隆中的一种。请准备好，因为你将会在下文中看到大量其他的克隆体。ND1的名字是啥意思？估计没人明白。



Acekard 2
Acekard 2i

这里的数字就是序号性质的。Acekard是同名小组06年推出的Slot1烧录卡，他们在08年推出了使用起来更简单方便的换代产品，就直接在后面加2了。其实Acekard小组的产品要看简称才有意思，Acekard简称AK，跟那款世界最流行最便宜的自动步枪同名。他们还推出过一款产品叫做Acekard R.P.G，能让人想起那款著名的火箭发射器。官方解释R.P.G是Real Play Gear的简称，这三个单词故意凑在一起的迹象明显。



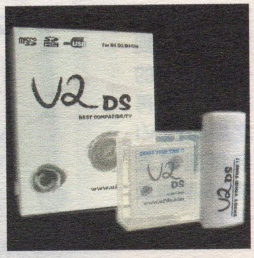
iTouchDS2

2同样是序号。它的前辈iTouchDS与M3 DS Real很明显用的是同样的技术，性能上几乎一样，只是在用户界面方面有所变化，加了漂亮的按钮和快捷方式等功能。而iTouchDS2就是增加了对DSi的支持，其他方面跟前辈是一样的。



U2DS

U2DS名字让人想起U2乐队，他们也做NDS烧录卡了？我可以保证不是这个意思。这个卡只是使用YSmenu版本内核的R4克隆卡而已，并没有什么新鲜的地方。



R4DS Upgrade-II

罗马数字出现了！看名字就知道是R4克隆的一种。这里的“II”并不是序号，因为并没有R4DS Upgrade这个产品。制造商大概嫌一个英文“Upgrade”还不够强力，所以又在后面加了一个“II”。

M3 DS Real

M3系列是GBalpha公司的主打产品。之前他们在GBA上推出的烧录卡叫做电影卡，M就是Movie的意思。而到了NDS时代，他们采用“第三代水晶引擎”，也就是“3”的由来。M3系列口碑很好，所以“M3”这个组合就代替了原来的“电影卡”成了一种新的标志，之后的产品名也只是在M3后面加新的词。到了Slot1时代他们推出的卡就叫做M3 DS Real。

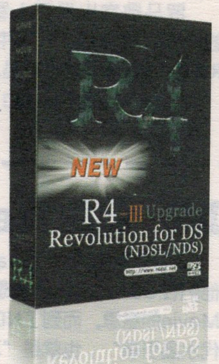


M3 DS Simply

这其实就是R4，不过它不是克隆版，而是原厂出产的。因为销往美国等英文国家换了一个牌子而已，意味着M3 DS Real出来前的过渡Slot1烧录卡产品。



R4-III Upgrade



这卡的名称貌似是R4的后续，其实它只是R4克隆的一种。看着眼熟？它不是R4DS-Upgrade-II的后续版本，因为两者几乎都出现在同一时期，“同根生”的产物，另外两个克隆卡的字符排列顺序也不一样。如果你往右看，可以看到很多R4XX牌子的烧录卡……

R4

R4是影响力最大的NDS烧录卡，大到当年几乎所有NDS玩家都知道这卡；大到远在日本的总魔头任天堂也要联合54家游戏厂商来控告贩卖R4的行为；大到无数山寨制造商都来模仿它的硬件、内核甚至包装。做到这份上，还真是不愧于其全称：Revolution for DS——DS革命性的产品。不错，简称R4里的4就是取的英文“for”的谐音。包装上最突出的是“R4”字样，我们一般也这么叫，但也可以叫做R4DS。R4的官方对这种情况似乎也是不以为然，大家爱怎么叫怎么叫吧。这种情况倒是给了那些个克隆厂商起不同的名提供了方便，你看上文那些克隆卡名称有的有“DS”，有的就没有。别急，下面还有一堆没“DS”的。



NewR4
R4 Deluxe
R4 Advance
R4 SDHC
R4 Pro
R4 Ultra
R4 Plus
R4i

本打算用几个省略号结束这一小段，想想还是留给下面的吧，这里先给大家说说这些克隆的故事。R4的克隆有很多很多，本文中选取的那些带数字的就有15种。这些卡中有些是破解了原R4的内核然后仿制，有的是则是拿其他卡的内核套上一个R4的皮。这些卡并不是一个厂商搞出来的，把它们放一起介绍是为了方便。



EZV　EZV plus
EZVi

这又是一个老牌子，是EZflash公司的Slot1烧录卡。EZ公司相信很多从GBA时代过来的玩家都熟悉，EZ几乎是当年优秀GBA烧录卡的代名词。其产品线拉得很长，而这个NDS烧录卡中的罗马数字“V”正是EZ产品的序号，也就是第5代产品。

EZV之后的EZV plus烧录卡是支持SDHC规格的TF卡的EZV，而再之后的EZVi自然就是支持DSi的烧录卡了。



MK5

这个其实就是Ncard，是一种利用Slot2卡连接电脑，再往Slot1卡传输数据的烧录卡。这个卡中的数字5也是序号，是国外的烧录硬件（他们也推出各种其他怪异的东西）厂商Neoflash接手Ncard之后改名成自己的第5代产品。



N5

R4的克隆。从名称看完全不知道“N5”的含义，当然也查不到官方信息。这个卡没什么特色，倒是Logo好像是怪物史瑞克，注意看字幕上面都长了角。



G6 DS Real

这也是GBalpha的产品。将M3 DS Real改成内置的存储芯片，就是这个G6了。为什么是G和6的组合？好像还没有一个说法。



R6

要说R6先得说说MK6。MK6和MK5一样是Neoflash小组的产品，所以6同样是一个序号。不过MK6跟MK5有本质区别。MK5是可以玩游戏的烧录卡，而MK6只能运行自制程序。但这个6代强在有一个三轴感应加速器，插在DS上就像是Wii遥控器那样，可以感应到DS倾斜角度的变化。而R6就是包含这个三轴技术，同时又可以玩商业游戏ROM的烧录卡。“6”自然是从MK6继承来的，那么R又是什么意思了？估计也是Revolution。



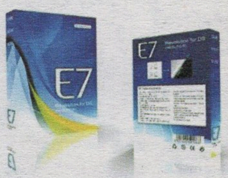
K6

“不是只有R4才有人克隆！”K6的厂商就是要克隆Ncard来证明这一点，只是“K6”的意义同样没人知道。



E7

又是一个R4的克隆，名称中有7的卡仅此一个。当然这卡的名称含义没有头绪……



8 没有

咱们民间文化中最吉利的数字，却找不到烧录卡来用这个数字。看来大家都不是俗

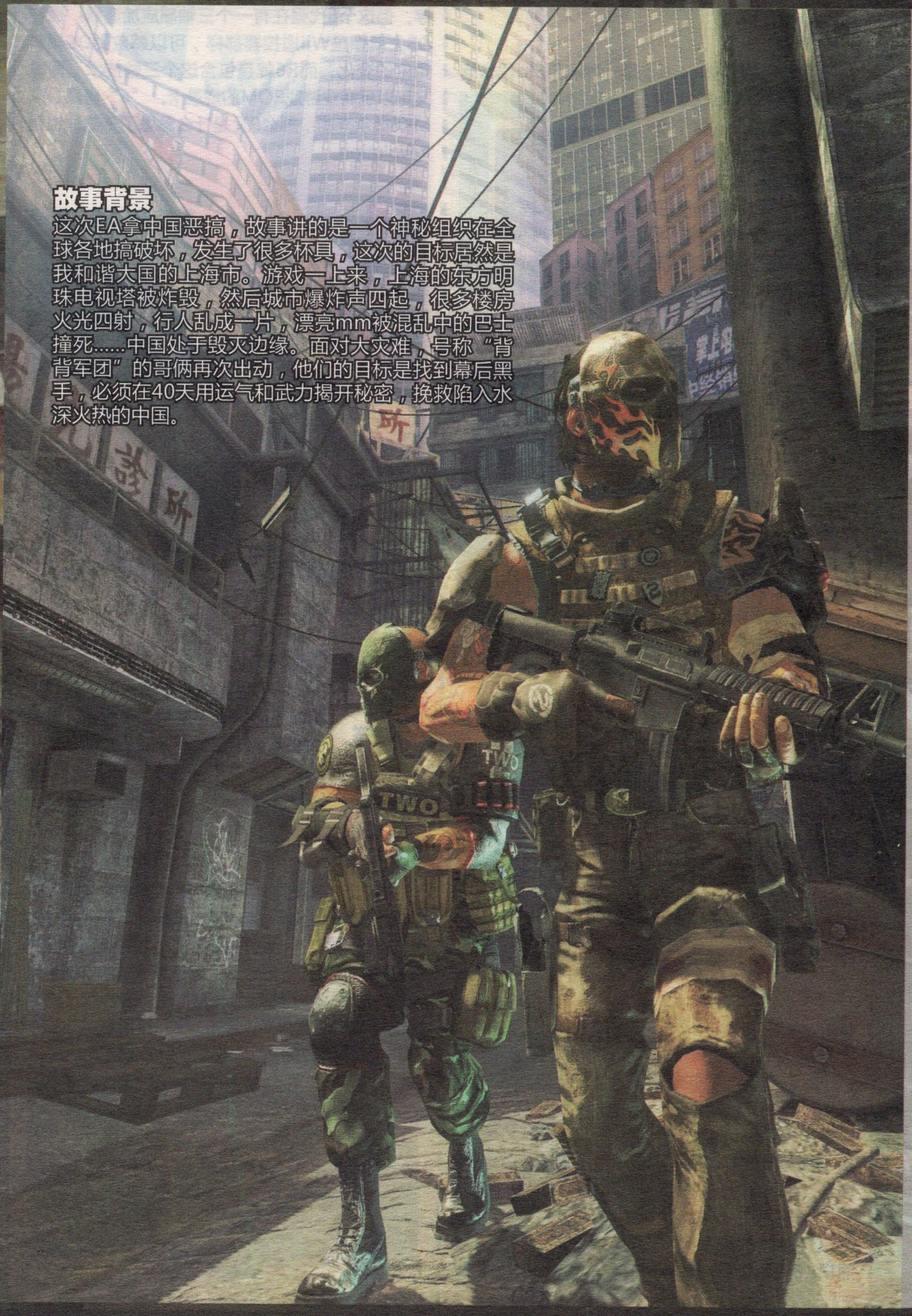
X9

这么山寨的名称，也是R4的克隆吧？不对，这是国外的Ninjapass小组制作的烧录卡，也是最早的Slot1烧录卡之一。当时宣称要实现使用Wi-Fi连接来往烧录卡里的TF卡传数据，好像TF卡读卡器有多么难找一样……当然最终也没有实现。这名称“X9”实在是不知道其含义，没准“X”是忍者的飞镖，“9”则表示有九条命……那似乎是忍者猫了。



故事背景

这次EA拿中国恶搞，故事讲的是一个神秘组织在全球各地搞破坏，发生了很多杯具，这次的目标居然是我和谐大国的上海市。游戏一上来，上海的东方明珠电视塔被炸毁，然后城市爆炸声四起，很多楼房火光四射，行人乱成一片，漂亮mm被混乱中的巴士撞死……中国处于毁灭边缘。面对大灾难，号称“背背军团”的哥俩再次出动，他们的目标是找到幕后黑手，必须在40天用运气和武力揭开秘密，挽救陷入水深火热的中国。



《战地双雄》和那个战地（BattleField）系列没有一点关系，这部作品是EA公司开发的类似《战争机器》的新系列，玩家同时控制两个猛男一起通关，用各种作战技巧和战术杀敌。一代的家用机版获得了不错的评价，2代同时推出PSP版，新作PSP版是一款俯视射击游戏，流程完全一本道（俗称直线），走过的地方不能返回，所以根本用不着地图或者路线攻略。本文就以介绍游戏系统和武器为主，后面还有双人合作联机方式，和一些注意事项，希望对你有所帮助。



基本操作

按键	功能
摇杆	角色移动
方向键（上）	指挥队友状态，跟随和守候
方向键（右）	指挥队友进入攻击状态
方向键（左）	指挥队友进入防御状态
方向键（下）	切换武器
○□△×	四方向射击
L	近身攻击、开关、治疗队友
R	下蹲、翻滚
L+R	输入秘籍
Start	暂停游戏
Select	当前状态

游戏系统

× 红蓝颜色

和敌人战斗时会发现一种情况，自己的角色和队友身体变颜色，分别是红色和蓝色。这两种颜色的意思是：红色，吸引敌人的注意力，敌人集中攻击的目标。蓝色，不太被敌人注意。出现这种情况是因为本作希望玩家用合作的战术，一个人发红吸引敌人，控制另一个队友周旋到敌人另一侧进行猛攻。



△ 治疗队友

本作无论是单人，还是多人模式，都是两个角色同时通关杀敌。本作的玩法固定了这个模式，并不允许玩家单人进行，身边必须有一个队友。当一人“战死”倒地时，在一定时间内，让另一个人去治疗，就可以救活这个队友。方法是走到队友倒地的身边，出现L键提示时，按L键治疗，进度条到头时队友就活了。



○ HACK机枪

关卡中有些被抓住的中国人质，可以按L键解救他们，也可以杀死。关卡中也有一种落地机枪，也就是固定机枪，来到机枪旁边出现L键提示，按L键可以进行Hack操作。Hack时出现的进度条和治疗队友相同，最好在不受敌人骚扰时进行。

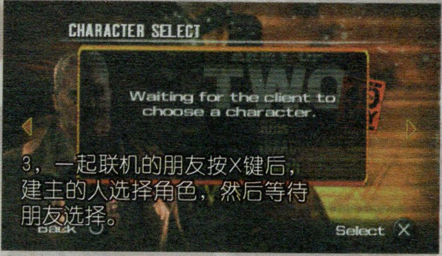


Hack机枪后，这个机枪就是你的同伴了，可以帮你自动杀敌。

武器系统

战地双雄不仅是两个人战斗，而且每个人两把枪，成双成对的。换枪是按方向键下。本作包含了多种武器，初始只有两把枪：散弹枪和冲锋枪。其他武器需要到关卡中的武器商人处购买。每关都有武器商人，可以更换武器或买武器，还能对已买的武器升级。通过升级，武器的外貌和威力都会改变。当然，强力武器的价格是非常贵的，需要慢慢攒钱。





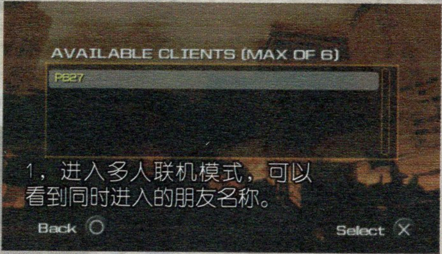
3，一起联机的朋友按X键后，建主的人选择角色，然后等待朋友选择。


4，完成简单的联机操作，就可以一起合作游戏了！

联机模式

本作支持二人联机合作通关，方式如下：同时进入多人模式，系统会找信号，等屏幕上出现对方时，按X键进入下一步。注意，这里谁先按X键，谁就是主机，另一个人就是从机。当然，这个主从并没有太大的意思，也可以无视。

按X键确认后，主机选择角色，然后等待从机选择角色，再然后就是选择关卡或者从头游戏，就跟单机一样。



1，进入多人联机模式，可以看到同时进入的朋友名称。



2，按X键联机，谁按X键，谁充当“主机”，其实谁建主没有区别。

小编有话要说：二人联机的关卡流程和单机完全一样，但小编们强烈推荐玩联机合作，因为单机实在是“难”。难加了个引号，是因为不是游戏中敌人多厉害，而是你的队友是个傻蛋。游戏中你给他下指令，比如“守候”动作，他完全能照办，站在原地一动不动。但，假如这时敌人把他包围了，或者天上落下颗炸弹，这厮还是完全不动，任人宰割。由于双人合作需要互救，这厮就完全是累赘了，因为他被干掉，你必须去救他，否则会Game Over。令人发指的是，有时候他跟不上你的步伐，你走着走着就发现他不见了……然后本作还不能往回走，你就自己打吧。然后不小心被敌人干掉，就只能干巴巴地等死，此时他不知在何处休息……

本作的队友AI不行，敌人还算凑合能够接受，毕竟是个单纯的射击游戏，即便增加了一些指令，也没什么战略性，所以小编推荐联机，双人合作、互相治疗还是挺欢乐的。

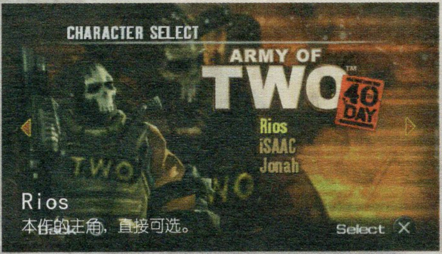
联机注意事项

通常多人联机不能中断，要保持同步状态，本作也是如此。由于本作的简单联机设置，如果一个人退出游戏，其他人也会断线。而进入游戏中的武器商店等地方，也是互相等待的状态，不能一个人买完后自己前进。



隐藏人物

本作同时选择两个角色通关，另外包含了4个隐藏人物，使本作的可选人数高达6人。事实上除了外形不同，这些角色的性能和招数是没有任何区别的。不过有意思的是，隐藏角色中包含了很多“知名人物”，比如同为EA公司的《死亡空间》主角，还没发售的动作游戏《但丁的地狱》主角但丁，其他两人是《战地双雄》系列的其他人物。













武器系统

作为射击游戏，本作的武器还算比较多，而且有两个隐藏武器需要开启才能使用。游戏初期只有两把默认武器，机枪和散弹枪。其他武器可以用钱买（开启），然后花钱对这些武器升级。可惜的是，并不是每把武器都好用，根据个人喜好，试用后选择适合自己的武器吧！那两把隐藏武器（Spreadgun和Tesla Cannon）的开启方式也比较容易，只需在任何难度下通关游戏一遍，即可在商店中购买使用。





2009年度

2009年已经过去，伴随着这一年的掌机游戏，我们每个月都有惊喜和失落。在新年之际，就让我们带大家回顾一下2009年的佳作，当然因人而异，没有一个游戏作品可称完美。这篇文章不求专业，只是希望能有一些推荐作用，能让你重新回顾某些游戏。在新的一年里，希望你能找到你的好游戏，继续享受游戏的乐趣。

文/NDS部分弥可，PSP部分剑纹



掌机60款佳作赏析

NDS部分





最终幻想水晶编年史 时之回声

原名：FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time
发售日：2009年1月29日
类型：A-RPG
发行商：Square Enix

最终幻想是一个系列，最终幻想之水晶编年史现在也做成了一个系列，因此本作是最终幻想系列之水晶编年史系列之新作时之回声……说这么拗口的台词还真是累啊，不过恐怕只有这样才符合本作的名字——“FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time”的风格吧（汗）。

这么长的游戏名倒还真是少见，这主要也得归功于Square Enix的系列化成瘾症。最终幻想与水晶编年史与时之回声的纠结，就好比蔬菜——绿叶菜——菠菜的关系，不知这样说是不是能便于理解一些。所以看在蔬菜对身体有益的份上——也就是最终幻想这个牌子还算硬的份上，本作还是值得一玩的吧。

当然了，如果你是这个系列的系列的（我没有打错，就是两个“系列的”）老玩家，则可完全无视小编我以上的大脑短路，只要记得去玩就是了，应该不会感到失望的。





马里奥与路易RPG3

原名：マリオ&ルイ ジRPG3!!!
发售日：2009年2月11日
类型：A-RPG
发行商：Nintendo

在开始推荐此款游戏前，请允许本人用最真挚的感情祝福我们美丽的碧奇公主殿下终于没有再遭绑架。我为什么这么说呢啲~其实吧就是本作放弃了水管工救公主的经典桥段，将游戏背景设定为蘑菇王国遭受怪病“麦塔克洛”的侵袭，感染这种怪病的患者身体都会膨胀到非常巨大，马里奥和路易应碧奇SAMA之邀决心拯救王国，却被突然出现的库巴吸进肚子，而游戏的冒险便由此展开了。

因为有了这样的设定，本作的战斗变得十分有趣，NDS的上屏是库巴的状态，下屏则是马里奥与路易在库巴体内的战斗，两者联系十分紧密。写到这里小编我不禁会想，如果库巴吃下几块臭豆腐，将会是怎样的状况呢……（前面一句请读者们自动无视）总之游戏的创意会让你欲罢不能。虽然马里奥日屁股（RPG？！）系列的开发速度有明显加快的趋势，但这个系列的品质绝对有保证。





光明力量 羽毛

原名：Shining Force Feather
发售日：2009年2月19日
类型：S-RPG
发行商：SEGA

经常看游戏杂志的同学一定能够注意到，凡是系列游戏的新作，一般会是小编们推荐或关注的重点。没错，有了前几作打下的江山，系列新作就像是出身名门的富N代，想不引人注目都很难，但究竟能否守住前辈们的成就并将之发扬光大，就要看它们自己的能耐了。

此款游戏便是名门望族《光明力量》系列的最新作《羽毛》，作为名牌S-RPG游戏继承人，本作由制作《召唤之夜》系列的Flight Plan公司负责开发制作，不但战斗系统以及自由度方面得到全面强化，还邀请了负责前作《光明力量 EXA》的Pako 以及负责《凉宫春日的忧郁》的いとうのいぢ两名人气插画家同时担任角色设定，有了如此重量级的“顾命大臣”辅佐，相信本作不会是一个一事无成的纨绔子弟。从游戏实际的表现来看，本作还算让人满意，甚至不少同学冲着人设去玩这个游戏。





安妮工作室 塞拉岛的炼金术士

原名：アニーのアトリエ セラ島の錬金術士
发售日：2009年3月12日
类型：RPG
发行商：Gust

安妮是一个整日吊儿郎当的女孩，这让她那身为著名炼金术士祖父感到非常生气，于是某日趁她熟睡的时候将她偷偷地送到了塞拉岛上（这样都醒不了，好让人嫉妒的睡眠质量啊……），醒来后安妮得知，小岛上正在进行游乐园开发活动，而协助游乐园开发工作最为卖力的炼金术士除了会获得最高荣誉外，还能够和王子结婚（这王子的身价还真是……），这让安妮有了生活的目标（汗），于是她决定要成为一名炼金术士，开始了在塞拉岛上的奋斗生涯。

以上无厘头的剧情就是本作的游戏背景了，不管怎么样，作为“工作室”系列的最新作，《塞拉岛的炼金术士》延续了一贯的传统RPG形式，在四季分明、风景如画的塞拉岛展开有趣的炼金生活。不过小编我想不通的是，为什么这次的主角安妮那么中性呢，猛一看以为是个男孩子的说……莫非这年头真的很流行春哥……





立体方块

原名：立体ピクロス
发售日：2009年3月12日
类型：PUZ
发行厂商：Nintendo

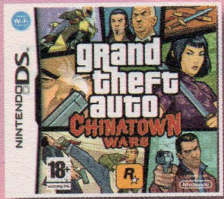
曾经方块游戏一度等于创意，后来PUZ类游戏成了创意的代名词。但是创意这玩意可望不可及，如今国外游戏开发界的老大哥们都劝年轻人别用方块游戏糊弄人了，根本挣不到钱。

话虽这么说，但具有创新意识的PUZ类游戏并没有消失，只是少之又少而已。稍具实力的开发者，宁肯把PUZ类游戏和其他元素结合，多一些卖点，也不乐意把自己的创意成果简单做个小游戏上市，雷顿教授就是活生生的例子。

但《立体方块》没有这个问题，它自信消除方块概念非常成熟，所以敢于独立为一个单独的PUZ游戏。看似简单的游戏规则，却可以顺利演化出多种情况，增加更多的变化和思考。貌似有扫雷的影子，但思考方式完全立体，甚至要从方块内部考虑消除的位置（这难度……）。

总有人提倡用NDS锻炼思维什么的，总玩数独不是个办法，这个游戏多值得推荐。





侠盗猎车 唐人街战争

原名：GTA:Chinatown Wars
发售日：2009年3月17日
类型：AAVG
发行公司：Rockstar Games

GTA会登陆DS平台？以前这个问题玩家想都不敢想，可是Rockstar做到了，“yes，yes we can”他们说着，便将这个全任务、有着丰满情节的自由城搬到了NDS上。

GTA到底是不是适合NDS玩家，这个问题的答案完全来自个人爱好。按照欧美媒体的口径，GTA是NDS的2009年最佳游戏。也许是他们很给GTA面子，另一方面似乎也能说明GTA这个品牌的霸气，已经和口袋妖怪、马里奥那些顶级口碑的游戏一样，你给它差评就是你的问题——你太没品味了！

NDS版GTA虽然基本是2D玩法，但在画面上没有偷懒，用了很地道的3D技术，所以比2D玩法先进一些，起码视角可以方便地调整，足以给人玩3D游戏的感觉。即便和4代相比，系统上也没有多少缩水的地方，故事也有血有肉，这都让人称赞。而利用NDS的双屏和触摸，显示和操作更方便了一些，玩起来会有一种感慨：一种地道的掌机风格GTA，和PSP版的家用机风格GTA不一样。





超级机器人大战K

原名：ス パ ロボット大 K
发售日：2009年3月20日
类型：S-RPG
发行商：NBGI

本作是继《超级机器人大战W》在NDS上的第二款《机战》作品，是在故事上与其他《机战》系列没有关联的完全新作。游戏中登场的作品包括《破邪大星ダンガイオ》、《オーバーマン キングゲイナー》、《苍穹のファフナー》、《电脑戦机バーチャロン マーズ》、《机动戦士ガンダムSEED》、《机动戦士ガンダムSEED DESTINY》、《机动戦士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER-》、《マジンガーZ》、《ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU》、《钢鉄神ジーグ》、《机獣创世记ゾイドジェネシス》、《神魂合体ゴーダンナー!!》、《神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON》以及《ガン×ソード》，另外游戏还新增加了小队互助系统和合体技。

本作算是中规中矩的机战系列游戏了，刚大母控和机战饭们可以进行常规的补完（不用我说也会的吧……）。







魔女传说 见习魔女与7名公主

原名：ウィッチテイル 見習い魔女と7人の姫
发售日：2009年5月28日
类型：RPG
发行商：日本一

主人公莉特尔是一名聪明伶俐的天才少女，好奇心和求知欲旺盛的她为了探寻传说中的魔法书奥秘，却误将禁锢着古书魔女力量的封印打开，使得世界陷入了一片混乱之中。为了重新封印1000年前曾经肆虐地上世界的古书魔女，需要再次借助大魔法使爱丽丝女王的力量，莉特尔决定走访七个国家，从六位公主手中获得开启通往爱丽丝女王居住的地下世界的六把钥匙——“公主之证”。与此同时，为了向爱丽丝女王复仇，古书魔女也开始了暗中的行动。

本作由《魔界战记》系列开发商“日本一”公司出品，游戏人设在延续了《魔界战记》风格的基础上，“可爱度”又有所增加，可以说是标准的“暗黑萝莉”范儿，游戏中的各种小怪物也颇有“普利尼”的味道，明显是为了吸引一批《魔界战记》玩家的关注，喜欢该系列作品的同学不妨一试，相信不会让你们失望的。





逆转检察官

原名：逆転検事
发售日：2009年5月28日
类型：AVG
发行商：Capcom

提到《逆转裁判》系列，大家首先会联想到什么呢？向前举起手臂，伸出食指大喊“真相只有一个”！（误）其实也都差不过啦，无论是侦探还是律师基本上都是正义的化身嘛，而这次又有“检察官”大人闪亮登场，为正义之师又注入了新鲜的血液。

本作是《逆转裁判》系列的全新作品，主人公是《逆转裁判》系列主人公成步堂龙一的好友——御剑怜侍检事，游戏中玩家将扮演御剑怜侍亲自前往凶案现场进行调查取证，并通过缜密的推理解明案件真相。

说起来，日本这个国家到底是谁在办案子？前后已经有侦探（工藤新一和金田一）、律师（成步堂龙一）和检察官（御剑怜侍）了，据说真实情况中像山口组那种黑帮朋友也会出面解决冲突，警视厅难道是不存在的机构？就像港台电影里的俗套桥段一样，警察永远是最后一个赶到的角色么……





王国之心 358/2天

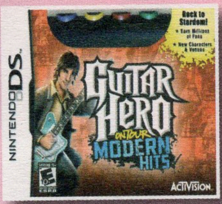
原名：Kingdom Hearts：358/2 Days
发售日：2009年5月30日
类型：RPG
发行商：Square Enix

初代《王国之心》本来是Square利用剩余精力开发出来的二线作品，结果意外（其实也在情理之中）地大受欢迎，把老史从电影版最终幻想投资失败的深渊里往上拽了一大把，可谓是款救命的好游戏（笑）。后来开发了续作更是赚得盆满钵满，从此该系列正式跻身一线作品行列，受到了前所未有的重视。

本作的男主角不再是系列主人公索拉，而是在《王国之心2》中登场的罗克萨斯。故事背景发生在初代与二代之间，时间跨度包含了《王国之心 记忆之链》的时间范围，对于系列粉丝来说算得上是对整体剧情的补完吧。

系统方面也有所进化，增加了“limit BREAK”（极限技）和技能面板与角色成长系统，任务系统也有新的进化。至于游戏这个怪异的名字到底有何含义，据野村自己说，要等玩家通关之后自己发掘，掌机迷小编对于这种故意卖关子的行为表示无奈。





吉他英雄巡演：流行节拍

原名：Guitar hero on tour：modern hits
发售日：2009年6月9日
类型：MUG
发行厂商：Activision

吉他英雄DS版比较囧，没有吉他手套玩不了……咱不讨论到底值不值得买吉他手套，就从游戏来说，2009年DS上的音乐游戏也就吉他英雄能拿得出手了。

DS版吉他英雄可以说是家用机的阉割版，在几个方面很明显。一是按键少了一个，家用机版的吉他是5个按键（左手），DS版只有4个。把吉他设计成手套的形式已经很完美了，没办法，也只能少一个按键。二是歌曲比较少，主要是DS卡的容量问题吧？！NDS版《吉他英雄巡演：流行节拍》只有28首歌曲，比家用机版少很多。画面和音效上的缩水就不说了。

不过NDS版也有其优势，便携是一个，用Wifi互换歌曲（流行节拍和前作“十年”）是一个，当然联机也很方便，这都是家用机版比不了的。即便玩家用机版的网络联机模式，也是自己对着电视，比不上几个人用NDS在一起联机的欢乐！乐队游戏还是面对面联机有意思啊！





无限航路

原名：Infinite Line
发售日：2009年6月11日
类型：RPG
发行商：SEGA

本作是由曾经制作出《大神》《红侠乔伊》《神之手》等超级神作的前Clover工作室（就是四叶草啊四叶草）开发人员（包括鼎鼎大名的稻叶敦志）所组成的Platinum Games工作室所制作的科幻RPG游戏（同学们请自行断句-_-b），而游戏的制作人则是曾经负责导演XBOX版《铁骑》的河野一二三。

游戏围绕着“少年在宇宙中的冒险”这个主题，为我们带来了波澜壮阔的故事。

游戏最大的魅力在于登场的超过150种战舰全部可以自行设定性能和外观，玩家可以精心打造完全属于自己的战舰。

战斗方面，当与敌人遭遇之后就会发生宇宙战，玩家要根据战舰的种类做好战术安排，而战斗之前对于战舰内成员的配置也相当重要。另外登场角色总数也多达200人以上，游戏内容极为丰富，不小心就能沉迷进去，喜欢冒险和大海的玩家绝对不要错过。





朋友收藏集

原名：トモダチコレクション
发售日：2009年6月18日
类型：SIM
发行商：Nintendo

本作是任天堂开发的一款极富创意的休闲游戏，玩家可以利用“Mii”形象制作系统将身边的朋友、家人“装”进自己的NDS中，一同居住在某小岛的公寓内，与他们进行交流，模拟日常生活等等。

在生活节奏越来越快的今天，很多人每天都是过着“单位——家”这种两点一线的生活，难得的周末也是在睡觉补充精力或者打扫家务中度过的，很难时常与朋友欢聚，陪伴家人的时间也是越来越少，空虚和寂寞也就在所难免。有了这款游戏，就能将自己喜欢的人都随时带在身边了，相信这对于很多人来说都是感到非常温馨的一件事吧。

游戏中的“Mii”形象除了外型之外，性格、爱好、声音也都可以进行设计，模拟生活也几乎涵盖了生活的各个方面，例如吃饭、恋爱、倾述甚至是吵架等，仿真度相当的高。大概过家家模拟类游戏在我国不主流，这款国外玩家口碑很好的游戏，似乎被很多国内玩家忽视了。





女神异闻录 恶魔幸存者

原名：女神異聞録デビルサバイバー
发售日：2009年6月23日
类型：S-RPG
发行商：Atlus

和其他游戏系列一样，女神异闻录之所以能够系列化，与它的优秀品质和众多粉丝的支持是分不开的，之前的八房（相信老读者都还记得他）就是女神系列的死忠，本刊众多真·女神转生和女神异闻录的攻略研究都是出自他手。

本作是以突然被路障封锁而与外界隔绝，并出现“恶魔”的东京为舞台（话说东京的多灾多难就和好莱坞大片里的美国一样……），大量的人类被困在闭锁的东京市内，为了生存人们开始争夺食物、相互残杀，同时人类也成为了恶魔们猎食的目标，昔日繁华的东京陷入七日后即将崩溃的极限状态。

游戏的主角们通过便携式游戏机“COMP”与恶魔达成契约，并利用恶魔之力与成群的恶魔以及暴走状态下的人类战斗。“在游戏中出现可以为之利用的游戏机”的设定与之前的《七日死》有些相似，而这也正是本作最大的特色，相信也会大大增加代入感。





勇者斗恶龙9星空的守望者

原名：ラゴンクエストⅨ 星空の守り人
发售日：2009年7月11日
类型：RPG
发行商：Square Enix

说到2009年的好游戏，如果不提一下DQ9恐怕也太说不过去了。这种国民级别的大作往往在诞生之前就会收获无数关注的目光，发售后的评论更是五花八门，连呼神作者有之，表示遗憾者有之，批评唾骂者亦有之。但纵观整体，游戏的售卖情况却一定会是“祖国山河一片红”的大好形势，负面评价也会淹没在铁杆粉丝的声援中。

总之，习惯使然也好，粉丝支持也罢，提到09年NDS游戏不提DQ9绝对是一件大逆不道的事情，除非它真的很渣。所幸的是，在众口难调的强大压力下，DQ每次基本上都还没有让大家失望。本作除了延续一贯的优秀剧情和战斗系统外，还首次加入了通信功能支持4人联机，不但能够自行设计主角的外型，角色和武器、防具也真实可见。

仅设计外型这一项，就让小日本玩得非常起劲，游戏发售后日本网络上出现了铺天盖地的恶搞形象。





家庭教师杀手REBORN！DS 火焰决战×未来超爆发！！

原名：家庭教師ヒットマン REBORN！DS フレイムランブルX 未来超爆発！！
发售日：2009年7月23日
类型：ACT
发行商：Takaratomy

《家庭教师杀手REBORN！DS 火焰决战×未来超爆发！！》（这么长的名字打得我手都抽筋了……）改编自日本著名期刊《少年JUMP》上的超人气连载漫画《家庭教师杀手REBORN！》，作品在各大平台曾推出多款改编游戏，类型也是各种各样，而本作是以“火焰决战×未来超爆发！！”为副标题的动作对战系列新作。

《家庭教师杀手REBORN！DS 火焰决战×未来超爆发！！》（突然发现这是个凑字数的好办法……）随着原作漫画故事的进展，将描述主人公沢田纲吉众人“未来篇”中的激战，游戏的50名登场角色达到了系列之最，战斗系统将加入空中受身、空中连协等新动作，除了原作漫画剧情，本作还加入独有的原创剧情部分，让玩家们了解到角色平时鲜为人知的一面，另外游戏还支持最大4人无线对战。可惜动漫题材的游戏有个传统问题，有爱的动漫迷应该不会放过，但对不了解原作的纯玩家，可能就兴趣寥寥了。





巴哈姆特之血

原名：ブラッド オブ バハムート
发售日：2009年8月6日
类型：ARPG
发行商：Square Enix

《巴哈姆特之血》，只要听到这个名字，不用看任何资料就知道准又是史艾的FF骗钱……啊不，补完计划。只是感觉上应该是以著名召唤兽巴哈姆特为主角的动作类游戏，但实际上却并不是这样。

游戏仍然是传统的ARPG形式，故事讲述的是由于沉睡的巨兽苏醒并开始袭击人类，七名背负着宿命的战士集结在一处誓要共同消灭巨兽。游戏中登场的不仅有人形巨兽，还有其他形态各异的巨兽存在，玩家需要在战斗中寻找巨兽的弱点，通过对特定部位的持续攻击令外壳脱落，从而使其弱点外露以毙之。游戏除了主线任务外还存在大量的支线任务，其总数多达130个以上，无论是主线任务还是支线任务都对应联机协力游戏，通过NDS无线联机最多4位玩家可以同时协力挑战游戏。遗憾的是，本作的题材比较有趣，可操作感有些不尽人意，确实是Square风格……好在我们对Square出品的游戏中的动作部分不会抱太大希望的。





爱了又爱

原名：Love Plus
发售日：2009年9月3日
类型：AVG
发行公司：Konami

Konami做宅游戏还是专业，以前有心跳，如今有Love+。本作可能是2009年NDS游戏的奇迹，当然并不是指销量，而是引起的社会效应。很多日本人妻为这个游戏苦恼，因为丈夫沉迷了。据说上瘾者机不离身，随时随地拿出NDS和小女朋友对话。去年游戏圈轰动一时的事是某日本宅男到国外结婚，女方就是Love+中的角色……另外还有买蛋糕给这游戏中的mm过生日的，什么夸张的事都有。

本作之所以如此受男性欢迎，主要还是游戏做得宅。以前的恋爱养成AVG不过是看情节，选择对话。本作更新了这个模式，加入了很多模拟要素，比如你和游戏中的mm交流，她会“听”你的话，更换衣服和发行等。利用触摸和麦克风，本作的玩法更真实，很有和女友交流的感觉。而且虽然NDS的3D机能不行，但这游戏制作相当认真，人物细腻，动作流程丰富，这也是游戏成功的关键。你想，谁爱玩一个动作死板，死鱼眼，方块脸，还不会说话的恋爱游戏?！





口袋妖怪 金之心/银之魂

原名：ポケットモンスター ハートゴールド/ソウルシルバー
发售日：2009年9月12日
类型：RPG
发行商：Nintendo

这个世界上有很多事情并不是一句两句就能解释清楚的，至少口袋妖怪系列的盛行就是一个例子。也不知为什么那只鹅黄色的自发电小老鼠就火遍了全日本（当然也包括中国在内的更为广大的海外地区），老任的钱赚得也像高压电一样哇哇的呀。

这次的《口袋妖怪 金之心/银之魂》是1999年发售于GB平台上《口袋妖怪 金/银》的重制版，本作在原有的游戏舞台基础上进行了各方面的强化，加入了大量新元素，并且支持Wi-Fi通信功能。

话说原作《口袋妖怪 金/银》自发售以来销量已达2300万套以上，这盘大冷饭要都炒热了也是件很不容易的事情，不过好在广大的口袋饭是一定会买这个帐的。小编我还是那句话，旧版重制未必就是不好，能够在新机型上重温当年的经典，也是一件很温暖的事情，相信广大口袋饭们都是很赞同我这句话的吧？不多说了，口袋饭必玩之作。





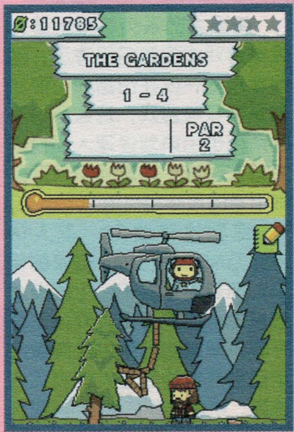
神笔涂写

原名：Scribblenauts
发售日：2009年9月15日
类型：ETC
发行厂商：Warner Bros

看画面，这个游戏很有自制游戏的“粗糙感”，其实就是个独立游戏。游戏名称中的Scribble是涂写的意思，游戏玩的确实是写单词。卖点是写字，“神奇”的地方是写什么出现什么，比如你在写字板中输入Cat、Tank、Computer（你应该知道这些词儿的意思吧？），写完后屏幕中就会出现猫、坦克、电脑，然后你可以抱猫、开坦克、玩电脑。说白了，这就是神笔马良的游戏版。

小编我玩这个游戏基本都在测试单词，看看我知道的为数不多的那几个英文单词能不能出现实物，过关倒成了次要的……据说本作有几万个单词写完后能出现物体。我试了试，像God、Ski、CD都可以出现（God是一个老头），而Condom、PSP、Mario这些单词就没东西，可见本游戏还是很正经的。

国外专业玩家对本作的评价极高，对应单词的那些东西都是制作者画出来的，不可能先进到引擎自动生成，可见这个看似很小的游戏多难做。





沙迦2秘宝传说 命运女神

原名：サガ2 秘宝伝説 ゴッデス オブ デスティニー
发售日：2009年9月17日
类型：RPG
发行商：Square Enix

提到GB时代的沙迦（本人总是给念错成袈裟），相信可以说是无人不知无人不晓吧？本作就是1990年12月14日发售的GB平台同名作品NDS重制版。

常常听人说重制版这种东西都是新瓶装旧酒云云，鄙夷之情往往溢于言表，其实小编我倒是觉得旧酒也没什么不好，而且反而是越陈的越香，装在新瓶子里还能附加新鲜感，也未尝不是一件好事。

本作的故事情节仍然是寻找父亲和秘宝（话说都已经找了19年了），除了全面3D化之外，成长系统和战斗系统也得到了强化，比如新增加的剧情同步系统和连锁遇敌战斗，以及人物的连携技等，都是全新的游戏体验，相信能够给老玩家们带来新鲜的感受。

另外，除了新增加的我方角色外，主角父亲的身份也得到了确认，而且将对游戏产生影响。19年了啊，也真是够不容易的了……就冲这个，老玩家们也该支持一下吧？





偶像大师 深情之星

原名：アイドルマスター ディアリースターズ
发售日：2009年9月17日
类型：AVG
发行商：NBGI

偶像大师系列算得上是育成类游戏中的知名品牌了，然而本作却一改往日路线，变身为文字冒险游戏，玩家所扮演的角色也由策划经理人摇身成为新人偶像，在游戏中亲自体验出道的艰辛和快乐。

提到这种变化，本人认为此乃NBGI吸引mm玩家的手段。你想啊，对于一个普通女孩来说，扮演人见人爱花见花开车见车爆胎的新生代偶像肯定比当严肃的经理人更有代入感嘛，所以推荐广大mm玩家玩玩看，找一找当明星（预定）的感觉。当然了，男玩家们也应该试一试，体会一下我们“名女人”的辛苦（笑）。

游戏的主角是新登场的三名新人偶像，造型依旧是可爱风格，萌系数很高。系统方面仍然保留了偶像育成和挑战试演活动等固有元素，但占据的比重却有所降低，相对更为侧重活动情景的描写和营业中的事件，大大增强了“成长”的代入感，相信能够给大家带来全新的感受。





太空侵略者EX2

原名：Space Invaders Extreme 2
发售日：2009年10月20日
类型：STG
发行厂商：Taito

2008年的《太空侵略者EX》一代是个神作，所以二代很容易继续巩固这个位置（弥可乱入：狗尾续貂者亦有之……被踢飞……）。表面上看，新的太空侵略者貌似是老版本的加强版，但骨子里有一种霸气。除了游戏名称和一些经典元素的沿用，比如大家喜闻乐见的小飞机造型，新一代的太空侵略者已经脱胎换骨了，从画面、音效、操作、关卡等等地方，都可以看到真诚的进化。

游戏的玩法似乎和原版区别不大，你所控制的小飞机只能在屏幕下端左右移动，向上打飞机。但二代比一代更加成熟，配合NDS的双屏，各种要素继续强化，上屏的利用更加多样，游戏呈现出一种爽快的节奏感和射击乐趣。配合按键打子弹时发出的动感的音效，有时候又会给人一种这是一个音乐游戏的恍惚感觉，尤其是对战各种巨型方块Boss时的紧张感，还真有点REZ的感觉呢。





符文工房3

原名：ル ンファクトリ 3
发售日：2009年10月22日
类型：A-AVG
发行商：MMV-i

你喜欢牧场物语吗？你喜欢心跳回忆吗？你喜欢怪物猎人吗？你想同时进行以上三款游戏吗？那么，请玩《符文工房3》吧！

没错，本作就是这么个神奇的游戏。玩家在游戏中扮演的是男主人公少年麦斯，在一个名叫西亚连斯的村落里，每日周旋于土地、mm与怪兽之间（汗）。

事情的真相其实是这样的，玩家在游戏中可以在农场种植、销售农作物，照顾圈养怪兽（相当于家畜），可以与众多mm进行不以结婚为目标的约会和以结婚为目标的谈情说爱，可以使用片手剑、杖等武器在野外与野生怪兽展开激烈的战斗，另外还可以变身为怪兽形态（其实就是一只绵羊）打探平时无法获知的秘密以及进入“怪兽集落”冒险，而变身怪兽后亦会遇到平日无法体验的状况，比如一贯待人冷漠的mm如特乌娜之流在面对绵羊时会出现不同的态度，非常有意思，推荐一试。





光之4战士 最终幻想外传

原名：光の4戦士 ファイナルファンタジー外伝
发售日：2009年10月29日
类型：RPG
发行商：Square Enix

本作是由NDS版《最终幻想Ⅲ》和《最终幻想Ⅳ》开发人员打造的系列最新作，与《巴哈姆特之血》有着很近的“亲缘关系”，可以看作是史艾为NDS专门制作的一系列外传性质作品。

游戏背景其实挺老套的，就是居住在赫伦村的普通少年接受国王的委托，同伙伴一起从“北方魔女”手中解救公主的故事。然而本作采用了《最终幻想》系列众多经典的游戏设定，“水晶”和“巨龙”依旧是游戏的主导，并搭载了可自由选择职业的转职系统，以及即时显示所穿装备的外貌的设定。

另外，本作的人设非常可爱，游戏中也呈现的是Q版二头身包子脸小人儿，很“治愈系”的感觉，尤其是白魔导士的白色斗篷造型，深得弥可喜爱。战斗也十分多元化，“纸娃娃”和“皇冠”系统都是可圈可点的，可谓是FF饭系列补完必备品，错过的话就可是你的过错了哦！





召唤之夜X 泪之皇冠

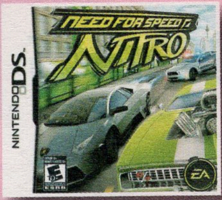
原名：サモンナイトX Tears Crown
发售日：2009年11月5日
类型：RPG
发行商：NBGI

召唤之夜系列的游戏类型一直以来都是S-RPG，本作首次突破传统（呃，或者说是回归传统？）以RPG为类型，并大胆舍弃了该系列传统的“林巴姆世界”，将故事背景设定在“伦海姆世界”（我怎么听着都差不多似的……）。

游戏讲述的是十年前疲于长期召唤兽战争的迪尔提亚那帝国与塞列斯提亚王国以王子进行人质交换达成了休战协议，十年过去了，迪尔提亚那帝国的王子迪兰回到了祖国，但得知父王对塞列斯提亚王国进攻的消息后，立即奔往危机即将逼近的塞列斯提亚王国……

本作除以往的Flight Plan制作组，还有《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》的Think And Feel小组参与游戏制作，据说就是为了游戏品质能够得到绝对的保证，而至于保证了没有，还得广大玩家亲自验证过才能给出评价，系列的粉丝、FF的饭们以及什么游戏都玩的家伙们可以一试。



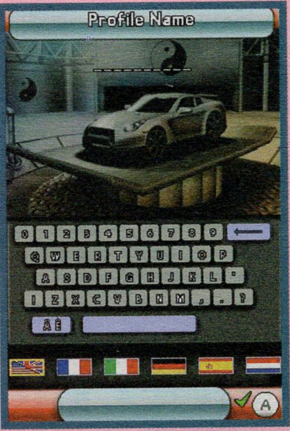


极品飞车 液氮

原名：Need for Speed Nitro
发售日：2009年11月17日
类型：RAC
发行商：EA

极品飞车算是EA旗下的一个老牌子了，提到真实系的赛车游戏，第一反应也就是山脊、GT和它了吧。只是近年来极品系列的游戏都不是很卖座，主要是大家对这个系列审美疲劳了，结果让别的赛车游戏抢了不少的风头，具体原因小编我在这里就不赘述了。也正是因为这个，极品系列的后几作开始玩真实系，制作人号称能让玩家再次找到感觉。

本作可以说是EA专为NDS量身打造的一款游戏，从中也能看出EA重振品牌雄风的决心，但至于效果如何还得看玩家们买不买这个帐了。之所以这么说是因为NDS版的画面实在是很思密达，让人无法与封面上闪闪发光的帅气座驾联系在一起，里外的反差让人很不舒服。不过游戏的系统还可以，除了“赛车DIY”以及“撞障碍物比赛”模式外，“抢地盘”是一个很不错的设定，一旦抢到手不但对赢得比赛十分有利，而且能够让路边建筑物展示出自己创作的LOGO。





雷顿教授与魔神之笛

原名：レイトン教授と魔神の笛
发售日：2009年11月26日
类型：PUZ
发行商：Level5

雷顿教授系列一向都是神作级别的游戏，拥有为数众多的粉丝，本次作为“复活”后新三部曲的第一弹《魔神之笛》，当然不能错过。

游戏的背景是前作《不可思议的小镇》的三年前，以雷顿与路克相会的小插曲开场，接下来随着游戏的进行，会有新增加的角色出现，也会体验到全新的游戏系统，游戏谜题也是专为本作设计的原创谜题。

另外，本作新增的“雷顿教授的伦敦生活”模式极富创意，玩家只要将本篇通关，便可以回到雷顿的故乡伦敦接受各种委托，解开五花八门的谜题，此模式据说可以玩到100个小时，耐玩度可是大大地高呀！

鉴于游戏故事的大量日文，不少谜题读懂日文也是关键，推荐日语好的同学去挑战一下，日文苦手众也不要怕，可以查阅攻略或选修日语，实在太懒的……乖乖等待汉化即可（笑）。



塞尔达传说：大地的汽笛



原名：The legend of zelda：spirit tracks
发售日：2009年12月7日
类型：ARPG
发行公司：Nintendo

NDS玩家应该没有不玩塞尔达的吧？所以推荐这个游戏比较理直气壮。塞尔达很适合掌机，尤其从四支剑开始，塞尔达的多人联机就成了掌机版的另一大乐趣。对于新作“大地的汽笛”来说，即便你一个人玩，也可以有“联机”的感觉，老任安排了塞尔达公主（的幽灵）伴随着你。公主的肉体被恶魔大臣抢走了（不会蹂躏吧……），公主的灵魂出窍反而因祸得福，用附身能力帮了林克很大的忙。当然，操作公主也得你自己来，并不是和别人合作。

“大地的汽笛”玩开火车这个概念，火车的系统还算饱满，遗憾的是NDS的那点3D机能不能描绘好看的风景，这就比较骚瑞了。每次开车去外地办事，路上只能打打野牛、蜘蛛什么的，路边全是马赛克，也挺无聊的……本作在解谜方面还算保持了塞尔达系列的风格，作为掌机版，难度肯定还是不高。作为咱这种每作都玩的伪塞尔达饭来说没什么，可喜欢时之笛那种BT难度的真塞尔达饭估计有些怨言。



弧光之源3 瞳



原名：ルミナスアーク3 アイズ
发售日：2009年12月10日
类型：S-RPG
发行商：MMV-i

数十年前，充满和平气息的圣巴鲁迪亚王国突然出现了妖精菲利西娅，这种东西出现的目的是为了追求沉睡在人们体内的“瞳之力”，他们在王国各地进行着大规模的“瞳狩”袭击行动，而能够对抗他们的也只有瞳之力觉醒后的“玛基骑士”（这似乎是一个悖论……）。

某天，雷斯特圣会里出现了狩猎的妖精，少年雷非亲眼目睹了青梅竹马的少女被袭击（杯具啊……），导致内部的瞳之力觉醒而成为了玛基骑士（这就是传说中的人品大爆发么……），并在乌尔加鲁德魔法学院中与众多拥有着相同意志的同伴们相识，冒险的故事便由此展开。

熟悉日式RPG的玩家一定不会对以上的剧情感到陌生吧？虽然类型为S-RPG，却包含了不少AVG冒险成分，作为拥有精美人设与丰富研究要素及战略性的系列作品，《弧光之源》第三作也“瞳”样值得玩家一试。

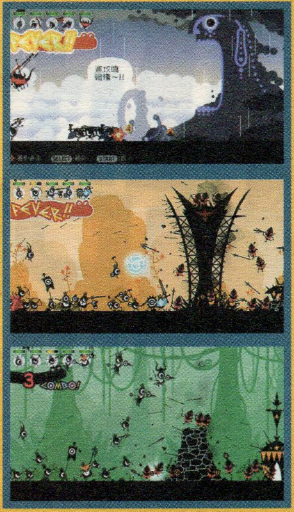



小小大星球
LittleBIG Planet
PSP部分
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
SONY



战鼓啪打碰2 咚锵

原名：Patapon 2 ：Don-Chaka
发售日：2009.1.22
类型：MUG
发行公司：SCE



可能音乐类游戏是最具创新意识的类型，因为把音乐做成游戏可不简单，需要仔细研究音乐和画面的结合方式，而且太俗就没吸引力。从古至今的音乐游戏都能证明我这个观点，就不举例子了，或者只看这个《啪打碰》也能说明问题。

《啪打碰》创意在画面和操作上，游戏把一支部队交给你指挥，而指令不是常见的屏幕中的选项，而是某些有音乐节奏的按键方式，再配合上设计好的行军和战斗等画面情节，按键就形成了一首好听的鼓曲，热闹的演出。而游戏中各种兵种和武器道具的收集要素，又极其符合电子游戏的标准，使这个整体趋向完美。在游戏中，你是奇怪种族“啪打碰”的神灵，击打着“啪嗒、啪嗒、砰”作响的神秘太鼓指挥“啪打碰”族前进，干掉各种敌人。对于一款音乐游戏，这种故事背景的设计也挺赞的。



世界传说 光明神话2

原名：テイルズ オブ ザ ワ ルド レディアントマイソロジ 2
发售日：2009.1.29
类型：RPG
发行公司：NBGI



传说系列作品巨多，新作推出的频率也是游戏界的楷模，速度快赶上PG出刊了。传说系列在PS上崛起，然后以一发不可收拾之势开发了各种传说，然后各种传说又衍生出各种副标题分支。难怪有人说，传说系列本身就是个传说……本作就是传说系列的世界传说的光明神话第二作。

本作的特色是角色非常多，是一部大杂烩的作品，有50个角色，有《宿命传说》里的，《宿命传说2》里的，《仙乐传说》里的，《永恒传说》里的，《幻想传说》里的，还有来自《无暇传说》的，来自《重生传说》，来自《风雨传说》、来自《薄暮传说》的，《深渊传说》的……这么多传说中的角色出现在一部传说中，简直就是传说帝啊……照这个势头发展下去，光明神话3代没有100来人估计都不好意思拿出来卖。当然，本作的系统也有改进，战斗系统继续保持群殴性质，场面火爆热闹。



抵抗 复仇

原名：Resistance ：Retribution
发售日：2009.3.12
类型：ACT
发行公司：SCEA





PS3上的《抵抗》是索尼公司主推的FPS大作，目前已经发售的两款游戏的口碑确实也不错。所以利用这个优势，索尼将PS3版《抵抗》移植到PSP上。说移植其实不是很贴切，因为PSP版《抵抗 复仇》已经不是PS3版的FPS模式，而是变成了第三人称射击。这点很容易理解，毕竟PSP的按键实在不适合FPS操作，改成第三人称玩法有保证，操作更好一些。

本作的故事情节安排在PS3版《抵抗》一代和二代之间，充当了资料片似的衔接作用。这样一来，要想了解这个系列，就不能只玩PS3版的作品了。也正是这个原因，本作的角色和敌人都有一部分来自PS3版两部作品，武器也是如此，当然也有新的出现。本作由曾经开发PSP版《虹吸战士》的Bend Game Studio工作室开发，素质有保证。另外像什么多人模式，和PS3联机等功能也是非常多，让人感到本作的十足诚意。



魔界战记2 携带版

原名：魔界戦記ディスガイア2 Portable
发售日：2009.3.26
类型：SRPG
发行公司：日本一






《魔界战记》是日本一公司的代表作，成名于PS2时代，本作就是移植自2006年的PS2版。游戏故事是热血男阿戴尔讨伐魔王的冒险，基本是日式SRPG游戏的经典故事套路，有点坏坏的帅哥，肩负着挽救世界人民水深火热的故事。魔幻时代很迷人，而本作的人设也讨人喜欢，很有卡通风格，但不弱智。甚至由于本作的成名，里面的那个小动物“普利尼”都独立出来当新游戏的主角了，可见厂商对这个系列的挖掘力度。

本作虽然是移植作品，但日本一的态度还算诚恳，增加了不少新内容，还有新剧本、新角色和新道具等等。而PS2原作本身的素质就很高，所以本作又在PSP上火了一次。当大家期待新作在PSP上推出的时候，这个小组发布了原创新游戏《绝度英雄改造》，态度相当诚恳。难怪国内很多玩家喜欢日本一公司，能做出好游戏又有好口碑很关键啊。



真・三国无双 联合突袭

原名：Shin Sangoku Musou ：Multi Raid
发售日：2009.4.23
类型：ACT
发行公司：光荣



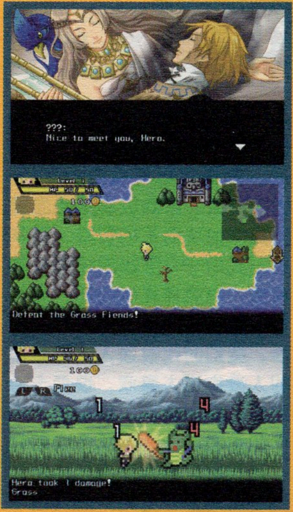
真三国无双也是高产系列，每年都有新作品推出，而且涵盖各个主机。当然不停地出新作的同时，厂商也希望在老玩法的基础上多搞些突破出来，多弄一些卖点挣钱，所以PSP的真三国无双新系列“联合突袭”玩起了打怪收集这个怪物猎人套路。

游戏中有村子卖装备和各种道具，没事可以来逛逛，看看自己喜欢什么，然后有目标地去刷素材。如果打不过怪，可以约上朋友，4个人一起来快乐地联机打怪。本作新增杀敌获得战利品的系统，而属性道具“武幻”和“战玉”的出现简直是往武器中镶嵌能力珠的翻版。当然，本作也不是完全“复刻”怪物猎人，比如两套武器随意更换的系统就比怪物猎人灵活，而“赛亚人爆发”系统则把三国武将们变成了日本版悟空。本系列2代即将推出，最大的亮点是增加了我朝古代名人秦始皇，希望他能在众赛亚人中做出出色的表现。



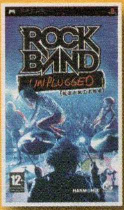
勇者30

原名：Half-Minute Hero
发售日：2009.5.28
类型：RPG
发行公司：MMV



勇者30这个中文译名看似很脑残，其实确实有点儿二。游戏的英文名称叫“半分钟英雄”就很好，比中文名贴切地多。本作属于严重恶搞RPG的游戏，不仅故事情节和对白比较无厘头，游戏画面也“回归”到FC像素水平（过场情节的插画很漂亮，游戏画面却是大马赛克……），游戏内容也一个劲“揭露”RPG游戏的虚伪本质。

人类被魔法师施展了魔法，只有30秒的时间。30秒够干什么的，所以英雄只能死。然后时之女神出现救了英雄，然后只要你信她就可以重复利用时间，也就是这30秒。游戏的玩法于是进入30秒循环之中，有点类似大话西游里的看上帝，为达目标来回重复一个过程。当然游戏的道具多，可以很好地改变命运；还有女神像可以祈祷增加时间，很多变数增加了游戏的乐趣。《勇者30》的模式众多，又都很好玩，在这个画面至上的年代敢做这种游戏也是种勇气。



摇滚乐队不插电

原名：Rock Band Unplugged
发售日：2009.6.9
类型：MUG
发行公司：EA







目前美帝流行两个音乐游戏，《吉他英雄》和《摇滚乐队》。其实这俩游戏一回事，除了歌曲不同之外，玩法基本一样，发展到今天，都是几个人联机组乐队；甚至这俩游戏的画面都差不多。为什么呢？这是因为《摇滚乐队》的制作人就是原《吉他英雄》的人马，跳到不同的公司开发同一个游戏而已。

PSP版《摇滚乐队不插电》和NDS的《吉他英雄》不同，不用硬件周边也能玩，按四个键就可以了。虽然没有NDS的吉他手套带来的新鲜感，但PSP版的画面和音乐效果也好得多，而且支持演奏中切换乐器，不停地演奏各种乐器，组成一个人的乐队。总之两个掌机版本各有利弊吧。PSP版包含了不少欧美流行歌曲，有一些是PSP版独占的，通过PSN还可以下载更多的歌曲。不插电就是不用效果器，声音比较“清淡”。还记得美版PSP go首发吗，就是同捆了这款游戏的PSN版。



初音未来 女歌手计划

原名：Hatsune Miku：Project Diva
发售日：2009.7.2
类型：MUG
发行公司：SEGA







甩葱少女“初音”（英文读音：米库）成名于日本动画弹幕网站NicoNico，关于她的故事就不解释了。总之，除了日本宅男界喜欢初音这个民间电子mm，甩葱娘也深受国内不少宅男们的喜爱，甚至流传着“米库米库，没穿内裤”的爱称……而PSP版的这个作品发售后不久，就有民间同人发布了汉化版，也可见初音在我国深受部分玩家的喜爱。

PSP版是SEGA公司推出的作品，让SEGA都没想到的是，本作发售后取得了很好的销售成绩，消化率极高，所以续作是肯定会出的。而游戏的内容确实也让喜欢葱娘的宅们满意。首先作为一款音乐类游戏，除了玩初音特色的音乐，服装收集和房间的装饰模式很让人YY，而且能用自己PSP里的mp3编制歌曲进行游戏。另外除了主角初音，巡音和镜音的可选也让人觉得SEGA挺厚道。SEGA得到了这个新人气角色自然会大力压榨，最新的《梦幻之星P2》就证明了这点。



灵魂能力：破损的命运

原名：Soulcalibur：Broken Destiny
发售日：2009.8.27
类型：FTG
发行公司：NBGI

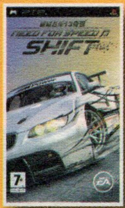






3D格斗游戏最近几年没有原创新作出现了，有实力的开发公司只能吃老本，继续推出续作，或者搞搞移植。刀魂是格斗游戏的代表作，很多主机上都有作品。记得PS2时代，Nacmo公司在PS2、NGC和XBOX上都推出了刀魂，每个里面都设计了独创人物，记得PS2版是铁拳里的老头，NGC是林克，XBOX版是再生侠。PSP版《灵魂能力 破损的命运》继续搞这一套，增加了战神里的光头奎托斯。

PSP的“破损的命运”和家用机同时上市，游戏模式很多，有故事、街机、训练模式，还有经典的博物馆。刀魂的丰富一直很丰富，PSP版也不例外。格斗游戏大家最关心角色有几个，本作除了可选的30个角色，而且也在向DIY发展，增加了自创人物模式，细节随便改，可以做出各种夸张的人物，是本作的一大乐趣。让玩家通过自制人物创造自己的个性角色，也让游戏增加了重复玩的乐趣。



极品飞车13变速

原名：Need for Speed：Shift
发售日：2009.9.15
类型：RAC
发行公司：EA

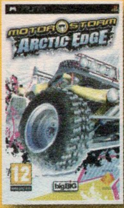






EA公司的《极品飞车》系列每年都有新作发售，最近几作的质量参差不齐，风格也不尽相同。PSP版已经不错，作为掌机版，不可能要求模拟真实驾驶的赛车手感特别好，毕竟追求手感还是首先考虑家用机配方向盘的方式，而掌机版的游戏内容显然更被大家关注。PSP版的《极品飞车13：变速》更加强调专业车手的生涯，通过车手档案来纪录玩家经历比赛后的成就。游戏还收录了包括1972 Nissan Skyline 2000GT-R等经典车款、1995 Mazda RX-7等著名改装车，以及2007 Lamborghini Reventon等梦幻超跑，带给玩家更刺激的速度感。还提供了50余种路线配置的18条赛道，此外还有现实世界赛道以及虚构的跑道。玩家可以在20km Nordschleife这类世界知名的赛道上奔驰，或是在精心打造的虚构跑道上感受陡坡、急弯带来的驾驶考验。

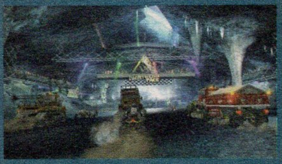
上面是官方介绍。可惜本作有点生不逢时，刚发售不久，大家的眼光就被GT吸引走了……



机车风暴 极地先锋

原名：MotorStorm Arctic Edge
发售日：2009.9.17
类型：RAC
发行公司：SCE







PS3上招牌越野赛车游戏的《机车风暴》系列转战PSP的第一作。不像PS3上的那种烂泥地的场景，本作将赛道改在了北极圈内，极地的严寒气候能让你体验到冰与雪的冲击，你甚至能看到极光。但本作跟PS3版本一样的，就是其优秀的品质。游戏中包含了大量的赛道、车辆以及游戏模式，甚至连网络支持方面都跟PS3的一样。如果你玩过PS3的原作，那么PSP的《机车风暴》也会给你那种家用机游戏的感觉。

本作的赛道设计非常棒，总共20条赛道都特点鲜明，有一些赛道在反向跑的时候感觉又完全不同了。赛道中包含了大量的捷径、小弯道和大的弯道，需要很多次的游戏才能够熟悉这些。更不用提那些不同种类的机车了，四轮的、履带的还有滑板式的雪地车，每一种都是全新的驾驶感。驾驶的速度感十足，制作者在保证画面好的同时，让游戏帧数很稳定，值得称赞。



伊苏7

原名：Ys Seven
发售日：2009.9.17
类型：ARPG
发行公司：Falcom







如果选一个2009年度最佳PSP游戏，估计很多人会把票投给《伊苏7》，可见本作的分量。游戏素质高是一方面，系统中规中矩的设计也符合绝大多数玩家的口味，而且还有汉化版让原本重剧情的RPG游戏更容易普及。流畅的战斗又不失难度，紧凑的剧情，帅哥美女主角，收集合成系统的耐玩度高，还有多个祭坛灵场供你扫荡，这些内容合起来就是《伊苏7》。

按大家的印象，伊苏系列来自PC，然后才移植给其他主机，比如PSP上的1+2合集。《伊苏7》则反过来，完全对应PSP开发，延续6代的故事是系列正统续作，最主要的是没有PC版。这就显得Falcom公司对PSP诚意十足。专门开发，也难怪游戏的素质高。本作的即时战斗很爽快，攻击、蓄力攻击、大招、躲避这些动作一气呵成，偶尔发动紧急防御成功后又很有成就感。本作让人满意，下面就期待8代继续还这么厚道吧。



游戏王5D'S 卡片力量4

原名：遊戯王ファイブディーズ Tag Force 4
发售日：2009.9.17
类型：CAD
发行公司：KONAMI







据说本作的卡片有4000多张，想确认这个数字，自己数一遍基本是不可能的了。

08年日本播放《游戏王5D's》动画，游戏版本之后跟进，推出了这部PSP作品。本作继续以卡片对战游戏为主轴，去掉了“对战怪兽”标题，但游戏中还是有这个概念。根据资料表示，本作的故事发生在以武藤游戏所在时代数十年后的童实野市，那时的童实野市被称为“新童实野市”，是一个根据身份高低分为上层地带和下层地带的阶级社会，流行着使用被称为“D轮”的摩托车型决斗盘决斗的“骑乘决斗”。不动游星在新童实野市的下层地带“卫星”中与同伴们一起生活着。因被对手“杰克·阿特拉斯”抢走了自己最重要的卡“星尘龙”，为了把它夺回，游星逃出了卫星。

上面的故事你看不懂吧？那就先复习动画，然后再玩这个游戏你就懂了。



大众的爽快

原名：みんなのスッキリ
发售日：2009.10.1
类型：ACT
发行公司：SCE







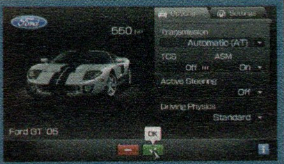
索尼娱乐这些年努力开发推广创意游戏，PSP和PS3上都有不少这类作品……这段话很熟悉吗？因为这种游戏又来了！《大众的爽快》同样是SCE公司09年的新作品，游戏开发由东京都港区的Clap Hanz Limited工作室负责。这家公司貌似不常见？其实他们属于SCE阵营，知名代表作是《大众高尔夫》系列。

SCE寄希望游“大众”系列能真的受到大众垂爱，而本作不像之前的《大众高尔夫》《大众网球》那种单一类型，而是多款动作mini游戏的合集。从形式上看，本作有点类似任天堂的《瓦里奥制造》，小游戏虽小，但手感好，每个游戏都很有创意很好玩。不同的是，本作的每个游戏都能玩很长时间，而不是《瓦里奥制造》几秒钟一个。这些小游戏的目的很明确——让玩家快速上手，“爽快”地沉迷进去。《大众的爽快》包含了小兵打大炮、空手道、拳击、赛车、网球、砍蔬菜等12个小游戏，自己玩挑战任务已经很爽快，有条件进行多人联机就更欢乐了。



GT赛车 便携版

原名：Gran Turismo
发售日：2009.10.1
类型：RAC
发行公司：SCE







《GT赛车》系列几乎所有关注过游戏的人都听说过吧。这款讲究真实模拟的赛车游戏一直都是SCE在PS系家用机上的招牌大作，往PSP这种相对机能较弱的掌机上移植，人们肯定会对游戏的质量有所怀疑。但是事实证明本作依然优秀，驾驶的感觉非常类似《GT赛车4》，真实、流畅，而且画面也一直保持稳定的60帧。本作自PSP发售那天起就公布了，让玩家迟迟等待了n年，素质自然让人满意。

游戏收录了800辆车，每辆车都有各自不同的操作感觉；35条赛道，不但有常见的沥青路赛道，也有各种越野赛道。初次上手玩GT的玩家可以打开游戏提供的导航系统，根据路面上的提示进行转向、加减速等操作，这也是GT系列首次使用这个系统。比较遗憾的是本作没有生涯模式，但你仍然可以在挑战模式中找到乐趣。联机模式支持最多4人对战，如果只有2到3个玩家在联机，也可以让一个AI控制的车辆加入。



像素垃圾怪兽 豪华版

原名：PixelJunk Monsters Deluxe
发售日：2009.10.1
类型：SLG
发行公司：SCE

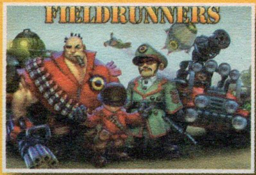






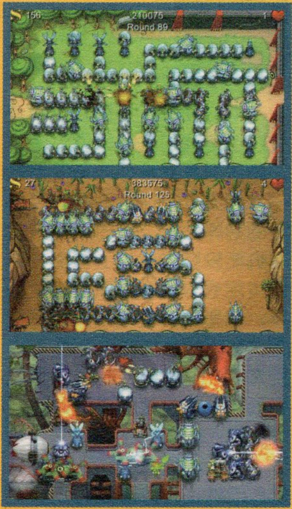
像素垃圾是一个系列，或者说一个厂牌，类似"汤姆克林西"的分裂细胞那种命名方式。本作是一个典型的塔防游戏。同样是索尼娱乐主推的新游戏类型。

毫无疑问，2009年属于塔防游戏的天下，无论是哪个主机都有一大堆塔防作品，而PC上的《植物大战僵尸》如今更成了办公室白领的流行话题。自然PSP上也有很多塔防游戏，比如SCE之前开发的另类游戏《勇者别嚣张》就是塔防的小变种。塔防类游戏有个共同的特征，就是建塔御敌。而造塔需要钱，打敌人获得钱，能不能防御敌人的进攻全靠打敌人获得的钱来造塔，就是这个逻辑让这种游戏变得很迷人。当你熟悉了游戏的系统，各种塔的能力，敌人的弱点和进攻频率等特性，你就能运筹帷幄，合理地建塔抵挡敌人一波波的进攻，看着它们被你的塔干掉，成就感十足。本作当然也是这么玩，在敌人的行动路线上建塔吧，抵挡怪物的进攻，以便生存下去。



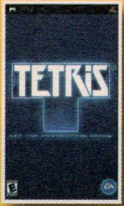
坚守阵地

原名：Field runners
发售日：2009.10.1
类型：SLG
发行公司：Subatomic Studios



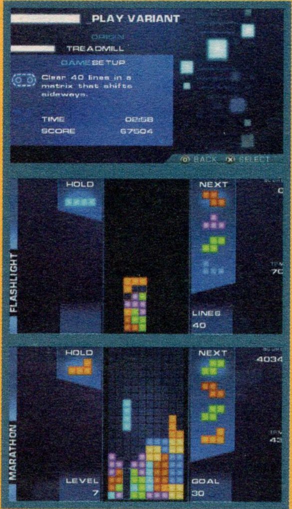
Fieldrunners没有通俗的大众译名，咱们就叫它“坚守阵地”吧。本作同样是一款塔防游戏，不过和《像素垃圾怪兽 豪华版》是两种不同的塔防类游戏。目前为止塔防游戏分成两大阵营，一种是“怪兽”那种敌人固定路线行走，玩家在路旁建塔阻击的模式；第二个是敌人有出口和行动的目标，玩家的任务是建塔干掉敌人，不让它们冲到目标处，否则就是你Game Over。《坚守阵地》就属于第二种类型，游戏给你一个空白的领地，敌人在某个位置出现，你可以随便建塔，让塔组成迷宫，敌人从里面前进时被塔一一干掉。获得金钱，升级塔，这些是塔防游戏基本的特征，本作自然也是如此。

《坚守阵地》最早是iPhone上的游戏，移植到PSP上后系统有些改进，比如增加了新地图，加速模式也不是一上来就能用了，而是改为抵挡多少波敌人后开启，大概是厂商认为玩PSP的多数为游戏玩家，就把模式改得更有游戏性了吧。



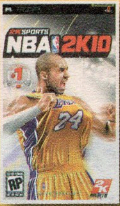
俄罗斯方块

原名：Tetris
发售日：2009.10.3
类型：PUZ
发行公司：EA



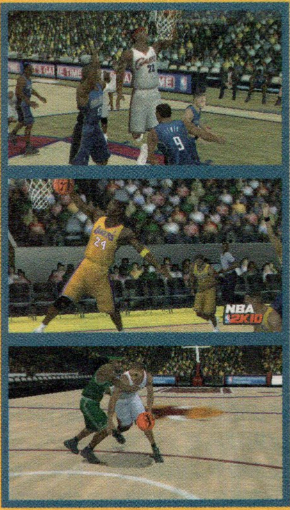
曾经流传着任天堂用《俄罗斯方块》战胜世嘉的传说，但不知道从什么时候开始，EA也获得了版权，然后给众多主机推出《俄罗斯方块》的正统版本。

本作是PSN的网络下载游戏，虽然容量小，但游戏丰富的内容足以让它永存在玩家的PSP上。我们都知道《俄罗斯方块》的经典消方块玩法，本作继续发展，演化出各种方块“任务”。新的任务模式中有很多玩法，需要完成一定的任务才能开启，而每个玩法的差异很大，但设计极为科学，绝不是普通山寨俄罗斯方块能比的。有些玩法中的场地会发生变化，转来转去；有些出现了移动的激光栅栏，有了《音乐方块》的感觉；有个玩法还让你看不见下面的方块，下落区域变成了小黑屋。由于这些任务，俄罗斯方块也有了完成度概念。最赞的是，这些任务相关联，每开启一个任务都会开启相应的老手视频，让你学习别人的摆放技术。



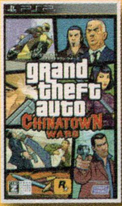
美国职业篮球2K10

原名：NBA2K10
发售日：2009.10.6
类型：SPG
发行公司：2K Sports



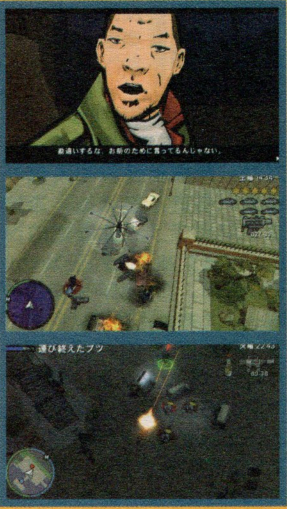
民间有个说法，意思是游戏里面体育运动类游戏最不保值，原因是体育游戏每年都有新作发售，你之前买的那个游戏最多一年就不值钱了。当然其他游戏也有推陈出新的概念，只是体育类游戏的延续性不强，你有2代，估计轻易不去碰1代，除非2代做得比1代还差。这就跟别的类型不一样，比如FF和战争机器，别的游戏基本上每部作品都有特色，或故事方面有联系，能保持游戏乐趣。

NBA2K10也符合这意思，2K10代表2010年赛季，一年过去，2K10一出，之前的2K09就可以放下了。不过这是没办法的是，想玩就得买啊（Z版情况）。2K10继续强化画面，尤其是人物的3D更像了；操作进行改良，系统有些调整。基本每年都是这意思。本作邀请了洛杉矶湖人队当家花旦科比布莱恩当游戏封面代言人。地球人都知道，这个卖点好啊。等哪天PG有钱了，找春哥代个言，绝对有霸气。



横行霸道：唐人街战争

原名：Grand Theft Auto：Chinatown Wars
发售日：2009.10.20
类型：AAVG
发行公司：Rockstar Games



GTA几乎每部作品都有很高的素质，只可惜ROCKSTAR在NDS上制作的《唐人街战争》销量并不像想象中的那么高，但那不是游戏本身的问题。为了证明这一点，他们开始往PSP上移植这个游戏，同样采用俯视视角，3D的画面2D的玩法，同样的还是那么高的素质。也许有人不喜欢这种返祖的视角和玩法，但是各位PSP玩家已经有了两部类似家用主机的全3D GTA了，换个玩法也不错嘛。

换了机能强大的PSP主机，不但画面变成了宽屏的，图像质量也更好更清晰了。如果你在夜晚开车在自由之城里兜风，你就会发现其光线效果非常棒，比NDS的原版好太多了。当然，PSP保留了原作的精彩故事，其射击也因为玩法的改变变得更加激烈火爆，各式各样的支线任务也让人很难厌倦这游戏。我们很高兴看到《唐人街战争》是个很适合掌机的GTA，而不是《自由城故事2》。



乐克乐克：午夜狂欢节

原名：Loco Roco：Midnight Carnival
发售日：2009.10.29
类型：ACT
发行公司：SCE







索尼娱乐（SCE）这些年开发创意游戏成瘾，PSP和PS3上都有不少这类作品，PSP上熟悉的有《小小大星球》《无限回廊》《乐克乐克》《勇者别嚣张》等。这类游戏值得肯定，基本都形成了不错的品牌，就拿《乐克乐克》来说，已经顺利量产了。

《乐克乐克》的玩法是亮点，用L和R键控制行走有点体感的意思，画面和角色设计又有皮影戏风格，表面很Flash，动起来的效果流畅华丽。音乐又是小清新的童声歌曲，有点新潮的电子节拍，难怪国内很多mm喜欢《乐克乐克》，推荐你拿这款游戏去哄mm（起码你可以看她身体晃来晃去）。本系列除了正统作品，如今已经发展出“外传”，也就是不同题材的资料片，基本上就跟播放器换个皮肤类似，大玩法不变的情况下厂商也不太好意思叫新作，所以就不发布UMD零售版了，只在PSN网络平台上提供下载，也符合大家对资料片用下载方式的传统看法。不妨玩着资料片等待新作，期待更多的惊喜。



女神异闻录3

原名：Persona 3 Portable
发售日：2009.11.1
类型：RPG
发行公司：Atlus

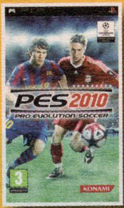






Atlus公司的代表作品《真女神转生》在游戏界占有一席之地。其风格怪异和系统专业被一些喜欢野味的玩家推崇，早形成了一批固定的粉丝。《真女神转生》在Online化失败后，衍生出一个新的系列——女神异闻录。从名称上看，Atlus跟女神很有感情啊，一直离不开女神。而“异闻”就是字面的意思——平凡生活的背面隐藏的未知和黑暗。可游戏角色不是普通人，他们要觉醒潜藏在自身的神秘力量Persona来对抗黑暗，重新认识世界。

2006年的PS2版《女神异闻录3》获得了20万销量的不错成绩，于是Atlus于2007年发售了加强版《女神异闻录3 FES》骗钱，之后在09年11月发售PSP骗钱版本《女神异闻录3P》，包含了PS2的3代和FES，还增加了新剧情和元素。作为本系列的爱好者，当然更希望早日玩到新作，希望慢工出细活的Atlus公司在移植之余，早点推出新作吧！



实况足球2010

原名：Pro Evolution Soccer 2010
发售日：2009.11.6
类型：SPG
发行公司：KONAMI

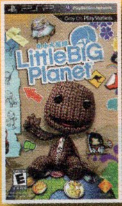






实况不是第一个足球游戏，但做成了足球游戏的顶级作品。不过这是前两年的事儿了，如今的实况并不尽如人意。大概是KONAMI实况开发团队的进步缓慢，每年一作的频率又太高，不是谁都能跟上的，结果最近几部实况的质量不太理想。而玩家总喜欢拿FIFA和实况对比，FIFA的进步很明显，所以又显得实况有些寂寞。

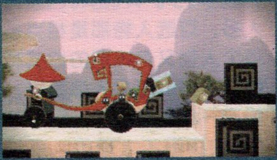
当然，实况饭们不这么想，喜欢玩实况已经成为习惯，对实况也是专一，很多人连FIFA碰都不碰。这个不用咱操心了，大家玩得高兴就是真的好，更何况PSP版携带更方便，随时拿出来玩肯定爽。实况2010操作上趋向真实，虽然操作上没什么改变，但系统有调整，比如带球过人更难，直塞速度慢。KONAMI打出了“史上最逼真足球模拟游戏”，所以牺牲爽快感是肯定的。说得再多，这种常玩的游戏，到底质量如何，最好还是用时间考验。



小小大星球

原名：LittleBigPlanet
发售日：2009.11.17
类型：ACT
发行公司：SCEA







小小大星球是一个玩概念的游戏，说白了就是让玩家自制关卡。游戏制作人号称这是Game 3.0（概念来自web 3.0），鼓吹让玩家参与制作游戏，然后互相分享关卡，看谁更恶搞。一看就是想要借鉴网络时代的共享精神打造一款成功的游戏。当然，确实成功了。

想要自制关卡，首先要有素材吧，那就让你控制小人收集，这就是游戏内容的一部分。自制的关卡不能太死板吧，只拼成关卡的样子并不好玩，有物理效果才有意思，才有让人宅的动力，所以本作的重点就是素材和物理效果。而《小小大星球》中的布娃娃造型设计很赞，相当国际化，让很多不喜欢玩游戏的人看到这种造型也喜欢，更是促进了游戏的成功。PSP版从PS3版的基础上改进而来，整体完美，没有什么缺陷这点也让人佩服开发公司的实力。其实不难发现，PSP机能足够强大，只是游戏容量不太大，不行就内容缩缩水，PS2和PS3游戏基本上已经都能往PSP上移植了。



隐形妖怪

原名：Invizimals
发售日：2009.11.22
类型：ETC
发行公司：SCE

以前PS2上有一个摄像头叫“爱脱衣”，功能是把玩家捕捉进游戏玩体感，当时出了一些作品，可惜没火起来。然后微软也开始搞摄像头类型的体感Natal，可见摄像头用好了这还是有前途的。2009年11月，SCE又在PSP上开发了类似爱脱衣的摄像头游戏，就是这款《隐形妖怪》。本作的玩法就像它的名字一样，发掘隐藏在你身边的怪物。方法是什么呢？就是用PSP的摄像头，当摄像机探照你周围景物的各种光线颜色，如果“找到”怪物就抓住它，把它收进PSP中，然后培养和其他玩家对战。

是不是很神奇？其实本作骨子里还是一个卡片对战游戏，因为游戏必须用PSP的摄像头才能玩，而且需要一些卡片。游戏中的这种卡叫做感应卡，找怪物的时候要用到这东西，并不是随便就行的，要按照一定的图案画，才能找到特殊的怪。当然，玩家可以不用购买官方的卡片，按照图形自制没有问题。









铁拳6

原名：Tekken 6
发售日：2009.11.24
类型：FTG
发行公司：NBGA

曾经和VF战士媲美的3D格斗游戏，经过这么多年也出到数字6了。6代的特色首先是人多，可选人物那是相当多，每个人物又有不同的招式和特性，本作的每个人都练练，就够玩一年半载的了。可惜的是6代的画面不太理想，直接看还是不错的，只要不对比就好，一比缩水感就明显了，本作的画面比上部作品“暗黑复苏”要差。难道是人多闹的？当然没道理了。俺作为一个普通P民玩家知道的不多，只能猜测这是为了保证画面流畅度，而牺牲了画质。

另外就是PSP搓招问题，地球人都知道，PSP的十字键不太灵，记得前几年的铁拳5代“暗黑复苏”随UMD盘带了一个十字键的按键垫，粘在PSP的十字键上增高按键，就是为了增加十字键的灵敏度。本作有没有这个东西我没有查资料，估计真铁拳饭早就用5代适应了操作吧？不适应就去买山寨按键垫，早就普及了的东西。









梦幻之星 携带版2

原名：Phantasy Star Portable 2
发售日：2009.12.3
类型：RPG
发行公司：SEGA





DC上曾经的网游大作梦幻之星在线，经过SEGA公司的不断努力，终于转战新时代的掌机平台，相继在PSP和NDS上推出了多部作品，而且卖得都不错；家用机版则较少过问了。PSP版借用了PSP主机名字中的Portbale单词，游戏的名称也缩写成PSP，而刚发售不久的2代就成了PSP2（抬头看上面的“原名”）。很多玩家搞笑说“我在玩PSP2”，其实说的是这个游戏。

本作可称2009年底的PSP佳作，游戏的内容极多，增加了大量武器、道具、怪物，完全弥补了一代的不足。只是正常刷怪打道具和升级，就足以浪费你的整个新年假期，这还不算其中多个种族和职业，否则就够你玩个一年半载了。很多玩家拿这个游戏和怪物猎人对比，就是因为它们都有这种吸引你进行长时间游戏的魅力，打怪、收集道具、打造武器这三者的合理集合，赋予了PSP2这款游戏成熟饱满的游戏体系。



高达对高达NEXT PLUS

原名：機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS
发售日：2009.12.3
类型：ACT
发行公司：NBGI





高达也是高产系列，动漫和游戏产品都巨多，不是真饭丝都分不清这么多系列谁跟谁。高达对高达系列是街机上的新型对战游戏，据说在日本的人气不错。借助PSP不错的3D机能，NBGI把这款街机游戏移植到掌机上，除了继承街机版的内容和游戏系统，还添加了不少掌机版要素，让人觉得超值。游戏的主要玩法是高达机体对战，PSP的新要素名为NEXT PLUS模式，就是让玩家自己挑选4个高达组队作战，获得经验值和GP来强化机体或者购买新机体，这都是为了增加重复游戏的乐趣，而这种类似收集的模式也极符合掌机的特性。

本作又是一部集大成作品，貌似日厂根据动漫改编的游戏都走这条路线了，一部游戏涉及n个动漫作品，比如高达、高达Z、高达ZZ、复仇的夏亚、高达W、高达X、SEED、蛋蛋、独角兽等等，由于篇幅的限制，不能完全列举本作那些高达作品了。



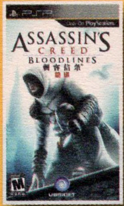
死神：灵魂狂欢节2

原名：Bleach：Soul Carnival 2
发售日：2009.12.10
类型：ACT
发行公司：SCE



死神这种动漫作品改编的游戏，新作自然跟着动漫原作而来，动漫有新作品之后，才有新题材改编成游戏，也才有吸引粉丝购买的资本。PSP的《死神：灵魂狂欢节》一代是2008年的游戏，经过一年的动漫制作，2009年PSP上发售的2代增加了《死神代行篇》《尸魂潜入篇》《尸魂界救出篇》和《破面出现篇》这些内容，据说最新剧本都全了。2代的登场角色有120人，据说也是史上最强阵容。

虽然本作的画面用3D制作，但玩法还是经典的2D横版通关模式。其实这种传统玩法不错，符合本作的题材，而且上手容易，可算大家喜闻乐见的类型，喜不喜欢原著的动漫都可以玩玩。另外游戏中收录了多种挑战任务，支持PSP的无线联机功能，允许2-4个玩家联机合作。本作的模式比较多，除了这些，还有时间模式提供挑战。游戏中的灵魂碎片改造系统，则提供了更高的自由度，增加了游戏重复玩的价值。



刺客信条：血缘

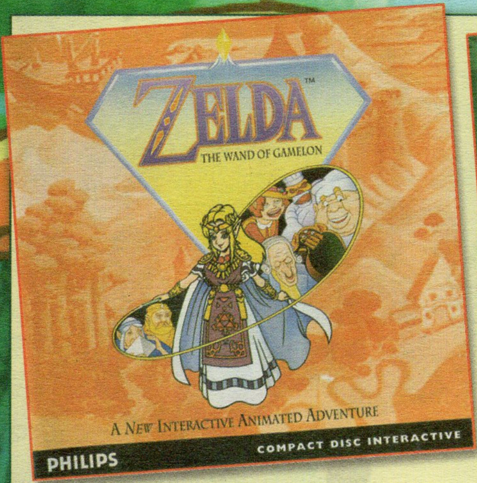
原名：Assassin’s Creed:Bloodlines
发售日：2009.12.23
类型：ACT
发行公司：UBI

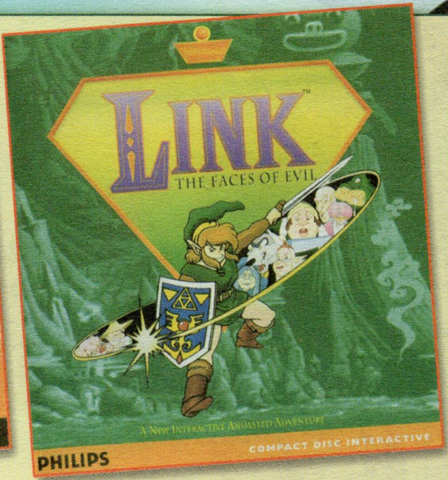


《刺客信条》主力版本是家用机，2009年的2代获得了好评，不错的故事情节配合丰富的游戏系统，洗刷了一代任务重复的平庸印象。2代换了主角，讲述了他为父报仇的故事。当时的大环境很险恶，到处是敌人追捕他，所以要靠城里的mm掩护，或混入人群逃跑，还要在房顶上扮演蜘蛛侠，用来躲避敌人。

PSP版的《刺客信条 血缘》跟家用机版玩法不一样，基本是同一题材的全新游戏，游戏以潜入+动作为主，玩法算是比较随意，难度也不算高。本作还是题材新颖，一扫之前暗杀必是黑天行动的游戏规则，改在了光天化日作案。这样一来，“跑”就成了一大绝技，画面是在一个楼房林立的古代建筑群中，主角跟敌人玩“跑酷”，或者躲避，或者一生气见一个杀一个，这种概念还是有点意思的。当然，任务设计很关键，一代就是太单调的问题，而自由度、故事和游戏背景多向GTA考虑，二代这不还是成功了么。







见过了大爷，你没见过这两个塞尔达

《塞尔达传说》系列游戏几乎每一作都受到追捧，NDS上的两作更是因为延续了NGC上《风之杖》的画面风格而备受好评。实际上如果你打算跟人说跟塞尔达有关的游戏都是好游戏的话可要三思了，因为塞尔达系列也有让人忍不住想骂人的作品。严格意义上来说并不能算是“系列”作品，它们就是CD-i主机上的两款游戏——《林克 恶魔之面》和《塞尔达 加默隆之仗》。人们对于这两款游戏的评价几乎都是一致的——渣。但是真的有这么渣么？或许你知道了这游戏背后的故事，会有另外一种看法。下面就是背后的故事。

游戏的制作背景

这两款游戏并不是由任天堂制作的，CD-i主机也不是任天堂公司的。它们的东家是荷兰的飞利浦公司，因为上世纪80年代和任天堂合作光盘主机项目失败，任天堂就把林克、塞尔达等5个大家熟悉的角色使用权作为赔偿给了飞利浦公司。有了这些角色，飞利浦最合理的行动就是做一个类似《塞尔达传说》的游戏，而他们也正是这么做的。

飞利浦公司找来一家叫做Animation Magic的工作室，让他们负责这两款塞尔达游戏的制作。而这家工作室的负责人叫做Dale DeSharone。DeSharone曾经是一名小学教师，他用早期的Atari家庭电脑制作软件来辅助教学，后来转职进行全职的软件开发。DeSharone所在的Spinnaker软件公司为飞利浦的CD-i主机制作了7款游戏之后，他自己开办了Animation Magic工作室，并接手制作CD-i上的塞尔达。

当时DeSharone的团队制作这两个游戏的条件并不好。每个游戏60万美元的预算，听似不少，但那个时候（1991年到1992年间）在美国雇佣一个技术员工一年差不多要花费10万美元，而且当时1GB容量的硬盘需要3000美元。他们决定把这两笔预算合起来开发一个游戏引擎，然后两个游戏共用。这样就能最大限度地提高这两个游戏的质量。而且开发时间上只有一年多一点，相当的紧。

游戏的音效

CD-i上的这两作塞尔达游戏在音乐上是很与众不同的，它们并不像其他塞尔达系列游戏的音乐，也没有大家都耳熟能详的海拉尔主题曲调。那种独一无二的曲调听起来像是某种原始部落的音乐。其结合了南美洲的排笛、非洲的打击乐以及中东风格的音乐，再加上很多上世纪80年代风格的电子乐。你很难在其他游戏中找到类似的音乐。

这些音乐是由Animation Magic工作室自己制作的。他们的作曲叫做Tony Trippi，跟

DeSharnoe合作了很多年，所以配合起来也很有默契。他们同时制作两款游戏的音乐，与此同时，剧情的编写、图形的设计和动画的制作也在同时展开。

游戏音乐不错，可惜游戏中的配音却非常差劲。配音演员似乎是自己在说自己的，根本不管屏幕上的人物的口型，有些还带有严重的口音。这些DeSharone解释说他们找的配音演员是当地的美国电视电台艺人联合会里的。由于是工作室外部的人，所以质量也很难控制。而且时间比较紧张，语音编辑的工作就变得更加困难。

游戏的画面

这两部游戏的实际游戏画面相对于当时来说，绝对是一个亮点，特别是背景图。当时流行的各种家用主机游戏背景一般都是由像素组成的点阵图，而这两个游戏背景图都是类似印象派的蜡笔画，非常漂亮。这也是CD-i主机使用CD作为媒介的好处之一，因为CD可以比卡带存储更多的数据，大量高质量的图像也没问题。

不过一旦谈到这两个游戏中的动画，估计很多人都要咬牙切齿了。动画人物形象非常的怪异，他们明显不是大家熟悉的日式风格画，事实上这些动画是由一群俄罗斯人画出来的。习惯日式细腻风格的人绝对不可能会喜欢这种东欧风格的动画。

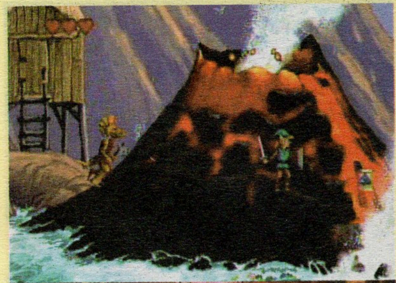
DeSharone对此解释说请俄罗斯人作画的主要原因还是开发预算不够。他们联系上一个在美国工作的俄罗斯人——圣彼得堡大学高等数学与计算机技术学科的博士Igor Razboff，曾经就任于美国贝尔实验室和计算机视觉公司。Igor回到俄罗斯找了6个有2D动画经验的人组成小组，赶往美国制作动画。虽然有经验，但这种经验没法跟日本或者美国的动画师比较。不像这两个国家大力发展动画产业，在俄罗斯只有一些小的动画工作室做些散碎的工作。

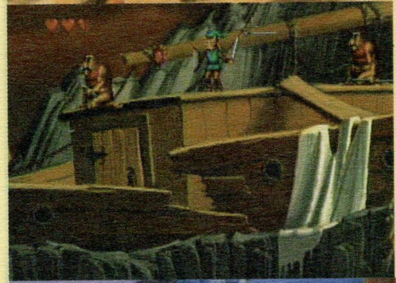
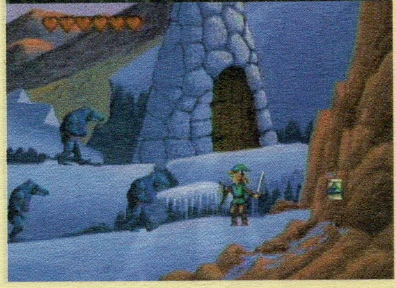
这种情况下制作出来的动画也就那种水平了，如果你真的打算玩这两个游戏，动画部分最好完全无视。

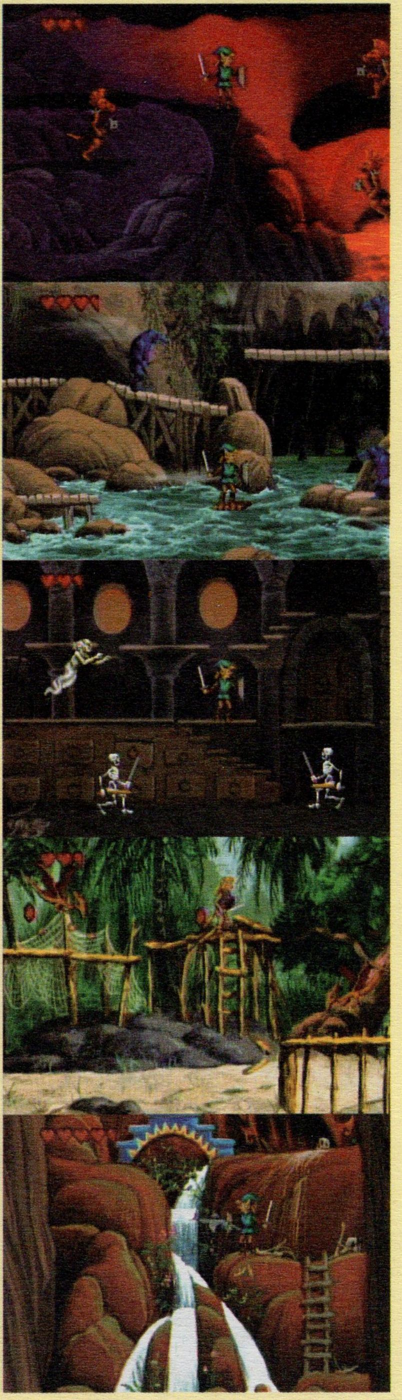
游戏的玩法

说了这么多，这两个游戏到底怎么玩呢？其实它们玩起来跟正统的《塞尔达》《银河战士》或其他冒险游戏都很像。

这两个游戏的玩法都差不多，都在大地图上选择





关卡进入，完成关卡后地图上就会出现新的关卡。而在关卡采用的是横向卷轴移动的方式，这是塞尔达系列第二作《林克的冒险》所采用的方式。杀掉敌人会掉落道具和卢比。卢比就是游戏中的金钱，可以用来买一些必不可少的道具。这些都跟传统塞尔达游戏一模一样。

游戏的进程是非线性的，你需要反复的探索一些地区，寻找特定的道具。得到了特殊道具或能力之后才能去之前不能去的地方，这就跟《银河战士》《恶魔城》这类游戏很像了。可见游戏在结构上的设计是非常不错的，这种游戏方式就算在近20年后的今天依然受到欢迎。但仍然有人在骂这个游戏的玩法，这就要归结于硬件上的缺陷了。

游戏最大的问题是操作，由于CD-i手柄的按键限制，很多操作都变得非常别扭。跳跃需要按方向键上，这就需要一段时间来适应。游戏后期会有特别的头盔让你跳得更高，这会让跳跃变得容易点。剑攻击需要按1键，2键则是使用特殊道具攻击，蹲下按2键是进入道具菜单。这是最烦人的情况，这种按键设置意味着蹲下的时候就没办法用特殊道具了。

除了操作问题，游戏难度也是人们攻击的对象。有人说敌人的飞行道具攻击很难躲开，有人抱怨那些空中飞来飞去的敌人很烦。其实只要他们仔细看过说明书，就会知道只要林克或塞尔达站立不动，盾牌就能挡住飞行道具的攻击。熟悉之后无伤通关也是可能的。而飞行敌人也只需要站在原地不停地挥剑就能轻松击败。飞行敌人的数量很多，差不多有20个到30个会一直出现。但只要全部打完，这一关就再也不会出现了。你也可以买道具面包来吸引它们的注意力，后期还能得到一个道具钟，使用后能让飞行的敌人定住几秒，这样打起来也很方便。

当你熟悉了这些之后，你会发现游戏并不困难。而且就算在关卡中挂了，也只是回到大地图而已，之前获得的道具都会保留下来，不会Game Over要你读存档。这样的设定已经非常的人性化了。

游戏设计的过程

其实大家需要明白一点，就是这两个游戏都是在1991年早期开发的。当时整个塞尔达系列就只有红白机上的两部作品。超任上的《众神的三角力量》直到1991年底才在日本发售。Animation Magic工

作室的人并没有获得《众神的三角力量》的任何资料，任天堂也没有提供任何支持。任天堂只关心林克和塞尔达的形象，他们除了审核过Animation Magic提供的文档和画稿，就再没有联系过。Animation Magic可以参考的内容只有前两作游戏封面上的角色形象和一些原画集。而飞利浦则更看重画面。本来DeSharone考虑过学《塞尔达传说》1代的模式，做成俯视视角，上下左右移动的形式。但他觉得飞利浦不会同意这么做，因为这种传统的做法不利于体现CD-i的机能。

因此，说CD-i上的这两作不像其他塞尔达游戏那样实在是不公平。单独出来看，DeSharone的小组还是做得不错的。

结论

每个游戏背后都有自己的故事，开发过程要受到各种情况的制约。了解这些故事也许会有助于你更客观地去看待一个游戏的好坏，让你不会因为大量的批评言论从一开始就排斥这个游戏。《林克 恶魔之面》和《塞尔达 加默隆之仪》并非任天堂公司的游戏，他们更不是完美的游戏。请大家不要把它们拿去跟宫本茂的游戏相比，而仅仅当成是一对上世纪90年代早期发售的普通2D横向卷轴冒险游戏。如果你看完本文真的想去试试这款游戏（使用模拟器是比较现实的方法），请记住一点：忽略掉游戏中的动画。





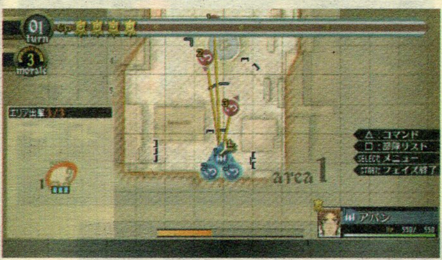






■系统指南

特色系统■：战场的女武神系列有个独特Battle of Live Tactical Zone systems（实况战术区域战斗系统），简称BLITZ。简单来说本游戏是SLG和STG的结合，首先在大地图是选择要行动的角色下达指令，然后画面就会切换到实际作战的场景。



行动方式■：游戏画面上方有一串勋章排列，那个叫做CP，每行动一次都会消耗1CP，消耗完毕后就要切换敌人回合了。画面左上角的MOTALC是士气槽，我方队员濒死和据点被敌人占领都会下降，下降到0就会作战失败，反之则能提升。在进入战场模式后，我方队员下方有一条槽叫AP槽，这个槽决定了这名队员能行走的距离，一名队员在一回合内多次行动的话AP槽就会越来越少。另外在战场上有掩体的地方按下圆圈键可以蹲下，在有草丛的地方可以爬下隐藏，这时候不会被爆头，队员的防御力也提升。



攻击方式■：在进入了行动模式后按下方块键就能进入瞄准状态，能够瞄准在射程范围内的敌人，再按圆圈键就能攻击，每次行动只能进行一次（技能连续攻击除外）。当我方在移动的过程中被敌人发现并且进入其射程的时候会被迎击，这个迎击可不是好玩的，被交叉火力网打上几枪就会很危险了。过关难点就集中在破解迎击之上。



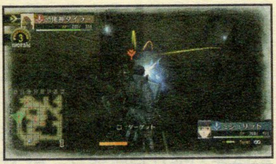
过关评价■：评价方式最主要的就是本关使用的回合数，回合数越少，经验值越多，评价越高。有些关卡用1回合过关，那经验值比起你把地图上的杂鱼全部扫完还要多得多。所以节约CP争取短时间过关是至关重要的。



■月莺攻略的传统·邪道兵法

邪道兵法之“共杀计”■

为了拿到高评价，为了节约CP，那么我们就应该尽可能一次的多消灭敌人。在我方行动的时候敌人会迎击，而这个迎击的子弹是会打到敌人自己一方士兵身上的。因为那士兵是对着你，被打到的还是背后，伤害很大。所以在两名士兵比较接近的时候和他们站成一条线，就可以引诱迎击士兵去打死我们靠近的那名士兵，然后我方再攻击击破迎击的敌兵，这样就能一次干掉2名敌兵了。如果这两名都是可以迎击的士兵，我们最好用有盾的技甲兵去引诱，如果有一名是不能迎击的或者迎击威力小的士兵，就不需要技甲兵。顺便一提，迎击的敌兵发现射击完全的被挡住的时候是不会继续迎击的，这时候只要稍稍偏移一下就好。





邪道兵法之“驱虎计”■

为了拿S级评价，就要迅速赶路去占领敌人据点进入下一张地图。本游戏中AP最高，行走距离最远的是侦察兵。可是有利就有弊，侦察兵攻击力低下，经常无法一次杀死守卫在据点的敌兵。如果敌兵是蹲在土垒的状态更是连爆头都不行，动几次都打不死。看来游戏的设计上是不会让你这么轻松推进的。可是占领据点有个规则，那就是敌兵必须留在据点范围内才算在护卫据点。对守卫据点的敌人真是深表遗憾，因为侦察兵带着手雷这项武器啊！手雷炸不死敌兵，却可以炸飞他……所以明白了吧？我打不过你，但是我可以赶走你。但是切记手雷只有一枚，对2个敌人的据点必须同时采用“共杀计”才能成功占领。





邪道兵法之“I can fly”■

这条兵法名字看起来很搞笑，实际上非常的自残。这都是游戏为了S为了赶路惹的祸。眼看敌方据点就在眼前了，可是AP看起来不够啊！怎么办？这时候，你看看你前方地面上有没有地雷……有？好的，请你直接从地雷上踩过去，在地雷爆炸的一刻高呼“I can fly”！看吧，真的飞了好远的距离哦，你们要是用本计谋被炸死了可不要来找我算账哦（爆笑）……血少的时候慎用。



■兵种评价

《战场的女武神2》比起前作增加了大量的进化兵种，转职并不轻松，所以给出一些个人的评价供大家参考。要转职需要在战斗中获得转职要求的“单位”，每场战斗根据功绩的不同，会列出首席、次席以及其他，其中首席和次席获得的单位量最多。在刷单位的过程中，其中最难获得的是“初级/上级修了证”，这才是转职最重要的道具，大家积极的“办证”吧。顺便一提，男主人公阿班可以转全部兵种的。

1，侦察系(分支：狙击系)

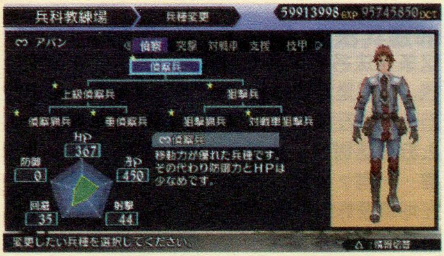
侦察兵：装备来复枪的基础兵种，攻击力和防御力很低，射击命中率较高，索敌范围最广。最擅长的是移动，邪道兵法驱虎计的使用者，在为了争取S级评价的时候非常关键。

上级侦察兵：AP比起侦察兵提高了100，侦察兵的进化兵种。“难知如阴”该兵种趴在草丛的时候是绝对不会被敌兵发现的，可以很好的利用这一点前进。

侦察猎兵：全兵种AP最高的650，赶路天字第一号“其疾如风”。另外命中率提高，可以用瞄准来

弥补自己攻击力的不足。

重侦察兵：AP回到了侦察兵最初的450，虽然武器有所加强，但是却失去了自己的特性，用它不如用攻击力高，AP有400的强袭兵。



狙击系

狙击兵：这个兵种是从侦察兵分支而来。AP从最高瞬间变成了最低，可是却也换来了全游戏最强的射击能力，狙击是对付强悍人形BOSS的法宝。强烈推荐。

狙击猎兵：非常非常重要的高级兵种，狙击兵缺少的就是子弹，只有三发。而狙击猎兵可以一次攻击打3枪，杀伤力增大3倍，超级BOSS杀手。HP更少了，小心别踩到地雷啊。

对战车狙击兵：装备反战车狙击枪，有了强大的穿甲能力，某些困难关卡活用该兵种能迅速过关。但是对人效果并不高，所以要准确的瞄准步兵的头部。推荐。

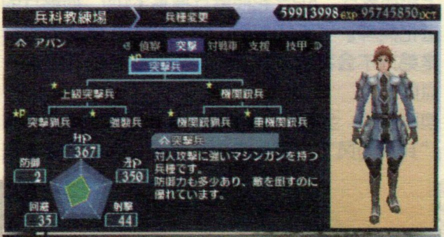
2，突击系（分支：机关枪系）

突击兵：本游戏的绝对主力兵种，出场场合最多。各项能力比较平均，拥有较强的攻击力，但是对甲能力低下，对战车，碉堡等毫无办法。

上级突击兵：手榴弹的所持数量增加到3枚，作战方式更为柔软灵活，过度兵种。

突击猎兵：游戏后期最主流的攻击兵种，对人攻击力高，HP高，AP高这三高让其成为最有价值的兵种，冲锋陷阵的法宝。正是“侵略如火”，强烈推荐。

强袭兵：突击兵的一个分支，最大的特点是装备了火焰喷射器。火焰喷射器是对人无差别伤害的神兵，无论敌人是蹲下还是趴在草丛。可惜到了后期一次喷射无法杀死敌人，而偏偏这是后期才能转职的兵种。



机关枪系

机关枪兵：机关枪兵系是突击兵的分支，这个兵种个人能力倒是不差，可悲的是攻击方式让这个兵种差点变成了废物。机关枪兵的攻击方式是扫射，而不能集中攻击，如果不贴近到面前，一次扫射是不能杀死敌兵的，正常的情况是这样子。但是请不要被骗了，机关枪兵的攻击力实际上是高得惊人的，只是准星骗了我们。玩家如果按照准星射击，一次过去经常扫不死敌人。可是实际观察几次应该就会发现机枪在刚开始射击的时候弹药集中的发射在左方，只有开始扫动到中央的时候子弹才分散开。所以只要你把要瞄准的敌人放在准星的左边“哒哒哒哒哒”，正面的敌方剑甲兵都得完蛋。推荐。

机关枪猎兵：比起机关枪兵能射出更多的子弹，总体能力提升有所提升，AP在该兵系是最高，应用范围增大，强力推荐。

重机关枪兵：这个高级职业AP更少了，但是攻击力更是大幅提升，用左侧扫射法几乎无坚不摧。而且还有个优点是他们迎击攻击力很高，适合用来防守。对很少防守的我方没什么用，对敌方却是有大用，在地图上布置该兵种火力网给我们制造了不少难题。AP少导致行动范围缩短，如果不是后期敌HP很高，那么还是用机关枪猎兵最好。

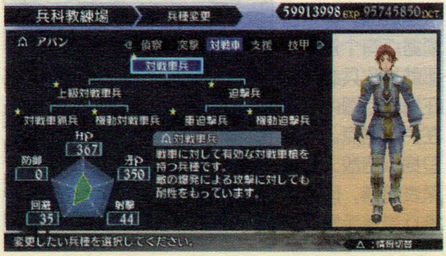
3，对战车系（分支：迫击兵系）

对战车兵：用来弥补突击兵系对甲弱点的兵种，相对的本兵种不能迎击也不能反击，弹药也很少，对人攻击力弱。顺便一提防御力满。

上级对战车兵：从对战车兵的基础上增加了能力而已。

对战车猎兵：最高等级的对战车兵，火箭弹对甲威力高，射程远，对人效果也不差，有时候甚至可以当狙击兵来用。

机动对战车兵：AP向来是对战车兵的弱点，这个兵种比起一般对战车兵多加了100AP，使得行动灵活性大幅增加，虽然攻击力比起对战车猎兵稍微减少了点，但是这100AP至关重要，1CP就可以到达的地方，对战车猎兵需要2CP。强烈推荐。



迫击兵系

迫击兵：对战车兵的分支兵种，完全失去了对战车能力，改为装备对步兵非常有效的迫击炮。迫击炮的优势是能够打击一个范围内的步兵，可是本游戏敌兵站在一起的场合实在是少，而且战车也有迫击炮可以来代替这个兵种，使得该兵种毫无意义。整个兵系都不推荐。

重迫击兵：加强了攻击力，AP更低了。

机动迫击兵：攻击力稍微下降，AP提高了100。

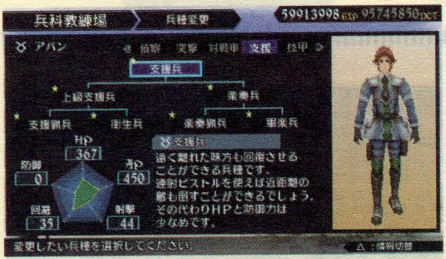
4，支援系（分支：乐奏系）

支援兵：本游戏主要的回复用兵种，能够从很远的距离回复我方步兵的HP，另外也能修理战车，是持久战的法宝。可惜为了追求S，是没必要持久战的，但是并不代表这个兵种鸡肋，因为它还有一项功能，那就是只要靠近我方单位就能补充他们的弹药，那么对于狙击兵和对战车兵是十分有用的。对，它们只要缓缓跟在队伍后面站着就好了，名副其实“其徐如林”（笑）。

上级支援兵：回复HP能力到达顶端，直接回满。各项能力都比支援兵有所提高。

支援猎兵：能够进行广范围HP回复，攻击力也有所提高。

卫生兵：终极回复兵种，能让HP变成0的单位直接复活“信春哥，原地满血复活啊！”（爆笑）。



乐奏系

乐奏兵：能够吹奏乐器，提高我方步兵战斗力的兵种，绝对的一根鸡肋，弃之完全不可惜。初期乐器等级低，加的能力也少，作用非常低，到了后期也轮不到他们出场了。

乐奏猎兵：音乐能力更强，但是还是毫无意义。

军乐兵：可以引起敌人的异常状态……什么？你居然叫我消耗珍贵的1CP就是为了冲过去给敌人吹一首让他们感到不舒服的音乐？军乐兵什么的最讨厌了。

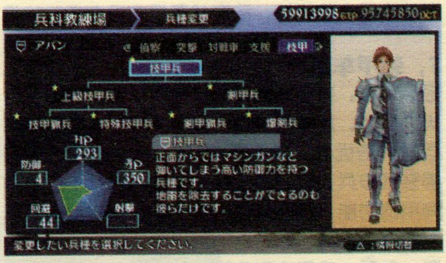
5，技甲系（分支：剑甲系）

技甲兵：全兵种之中防御力最强。技甲兵手持盾牌，对正面的子弹和光束攻击完全免疫，只有爆炸性的武器才能伤害到他们。技甲兵可以站着在哪随便敌军迎击，真是“不动如山”。利用这个特性，他们是最擅长使用邪道兵法“共杀计”的兵种。另外技甲兵也是唯一可以拆除地雷的兵种。

上级技甲兵：上级技甲兵不仅可以除去地雷，还可以设置地雷，可惜就是毫无用处。

技甲猎兵：可以设置对战车效果很大的地雷，用处也还是不大。

特殊技甲兵：他的闪光手雷非常非常的有用，能将敌人闪至眩晕状态。要是配在其他兵种就神了，残念。闪光手雷使得本兵种比技甲猎兵有用一些。



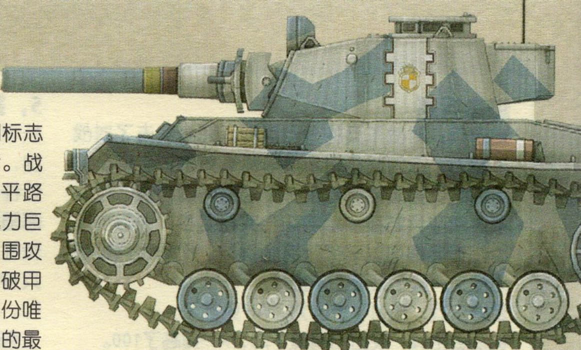
剑甲系

剑甲兵：剑甲兵是技甲兵的分支兵种。没有装备枪械，而是使用剑这强大的白刃战兵器来杀死敌人。对人攻击力极高，缺点在于AP低下。

剑甲猎兵：装备了能够一击杀死敌方步兵的大剑，防御力和HP都是全兵种之中的最高值，笔者玩到通关都没有拼死过的兵种，而且AP是剑甲类最高的300，最终战能发挥无与伦比的效果，强力推荐。

爆剑兵：一样拥有HP最高值的兵种，其特点是拥有强大的对甲攻击力，是除了对战车兵外最好的对战车碉堡类杀手。而且正面无敌的防御力在许多场合比起对战车兵更为有用，特别是借助这个强大的防御力能轻松冲到战车后面对准他们的能源箱给予致命一击。对付HP非常高的重战车有特效，强烈推荐。





6，战车系

轻战车：战车一直是《战场的女武神》系列标志性武器，战车的能力的确是游戏中的佼佼者。战车完全不怕迎击，而且可以推走士兵，碾平路障。常用的万能炮台攻击手段多达三种：威力巨大的战车炮，对甲对人都很好用；对步兵范围攻击的榴弹炮；辅助用的机枪。另外还有针对破甲的穿甲炮台，榴弹炮台，不能不提是游戏4月份唯一能杀死当月BOSS的喷火台，正是风林火山的最后一句“动如雷霆”。缺点是导致消耗CP比步兵大而且不能占领据点。这些是战车共有的特性，现在说一下轻战车。轻战车缺点就十分明显，不能装大型炮台，HP少，装甲薄，很容易被敌方对战车兵或者敌战车一发解决。但是轻战车有个其他战车无法比拟的优点，那就是一般战车消耗CP为2，轻战车B型是只消耗1CP唯一的战车。有了这个巨大的优势，敌方战车根本没有行动的机会，就被我们轻战车B击毁了，所以缺点就不存在了。轻战车还跑得贼快，超级强力推荐。不过得小心地雷啊。

中战车：HP，AP，装甲和火力都是中庸，一次消耗2CP让人难以选择它。

重战车：HP，装甲和火力都是顶级，AP可想而知很低，加上一次消耗3CP的巨额花费让我到了通关都没敢用一次。

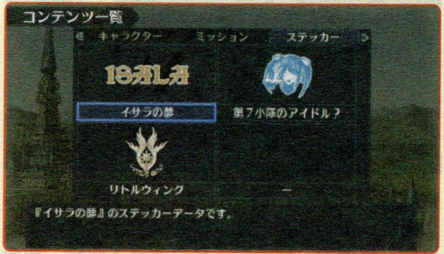
7，装甲车系

轻装甲车：装甲车是本作新增的车种，皮薄并且火力孱弱，还不如步兵。但是装甲车也是有着无可替代的优点。装甲车AP长，移动速度快，能够装载步兵，外挂许多实用装备。搭载步兵是最有用的功能，最简单的用法就是开始布置好装甲车和两个步兵，然后启动装甲车把两名步兵拐上车，之后一口气冲到敌阵地前，把两名步兵运输了极其远的距离才消耗了1CP，实在是太划算了，速攻的法宝，强力推荐。不过得不注意一下因为轻装甲车皮实在太薄，遇到对甲攻击力高迎击会减HP，踩到地雷也是很要命的。如果游戏开始载上两名步兵被击破，步兵也会濒死，此时士气会直接下降到0导致GAME OVER。

重装甲车：区区一台装甲车也要消耗2CP？毫无使用的意义。

■联动

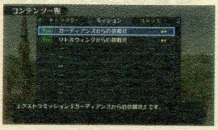
最后在即将攻略开始前，我们还要做一下游戏的联动工作。首先请将本期杂志光盘附送的PS3《战场的女武神》的存档复制到PSP根目录下，以及《梦幻之星P2》的存档复制到PSP游戏的SAVE文件夹下。然后进入游戏选择最后一项EXERA的存档读取就能使用1代的悲剧妹妹伊莎拉和《梦幻之星P2》的女主角艾米莉亚。在密码输入部分输入下列密码可以获得相应人物和道具。



人物	介绍	密码
塞尔贝莉亚	痴情于帝国王子的女武神后裔，巨乳（笑）	KSNEGA56LPY7CTQ9
伊蒂分队	目标成为偶像的双马尾MM	TKBHCNBERHRKJNFG
艾莉西亚	TV版本的1代女主角，死鱼眼最高	KBAFLFHICAJTKMIY
拉马尔•瓦尔特	第七分队的正直少年	LITSGAAMEORFRCRQ
敏兹	外传的角色	CKRJWNSXTYMNGZRT

战车涂鸦	密码
魔女の横	KSNEGA56LPY7CTQ9
猎天使魔女	FNSZNCLNKERSG3WJ
★ぷよぷよ！ セガ	49FX6ECYKWXJGYSN







■主线任务全S级攻略

一月

STAGE反乱军との遭遇

我方配置：アバン，警卫团侦察兵
敌方情报：反乱军侦察兵
任务级别：★
敌方等级：1
胜利条件：敌方全灭
败北条件：アバン死亡或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0
攻略方法：基础教学关卡。首先是熟悉移动和攻击，移动是先在大地图选择要移动的角色，然后就会进入战场，用左摇杆进行移动。我方单位移动时如果进入敌人射程范围内，敌人就会进行迎击，注意这个迎击在教学关卡扣除的HP极少导致有些玩家误以为不扣HP，实际上如果在正式观卡突入敌阵很容易被多人迎击而阵亡。移动到土包这些掩体的地方按下圆圈键可以蹲下，这时候被弹面积缩小，有利于防御。在敌人进入我方射程后，按下方块键可以进行瞄准，再按圆圈键进行攻击。瞄准的过程敌方不会进行迎击，放心使用。本关敌人只是很弱小的侦察兵，轻松过关。



STAGE入学试验

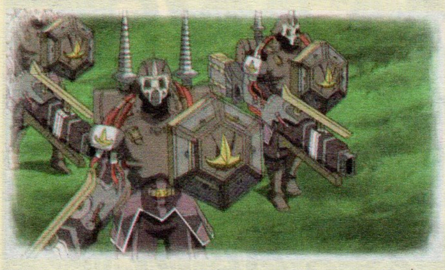
我方配置：アバン，ゼリ，コゼット
敌方情报：侦察兵，突袭兵
任务级别：★
敌方等级：1
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0
攻略方法：占领据点的教学关卡。据点的占领方法很简单，只要让我方突入到敌人小旗子下方按下圆圈键即可。不过要注意在占领之前一定要清除据点范围内的敌方士兵，否则是无法占领的。据点有大量回复HP的效果，可以多加应用。本关先沿途消灭敌方士兵，多利用攻击力强的ゼリ，コゼット是支援兵，可以对我方进行回复。此时アバン还是侦察兵，不要让他突入太深。逐步推进就可以顺利占领敌方据点了。



STAGE战技演习

我方配置：アバン+编队4人
敌方情报：侦察兵，突袭兵
任务级别：★

敌方等级：1
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0
攻略方法：本关卡是用来实践战技的。敌人也并不强，不过需要注意埋伏的敌方侦察兵。对付土垒用手榴弹会很方便。



STAGE踏破演习
我方配置：アバン+编队4人
敌方情报：侦察兵，突袭兵
任务级别：★
敌方等级：1
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0
攻略方法：本关卡是关于技甲兵的教学。本关地面上设置有一定数量的地雷，而技甲兵是唯一能够拆除地雷的兵种，好好试试看，今后需要给己方战车铺路。



STAGEアーレム解放战（主线任务）
我方配置：编队6人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，轻型战车A型
任务级别：★
敌方等级：1
胜利条件：敌方指挥战车击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0
攻略方法：本关是1月份最后一关，出现了敌方战车，地图也比较大有三幅。首先我们各派三人攻略其中的两幅，那里只是士兵而没有战车。占领了敌方据点后就可以到达最后一幅的敌方指挥战车所在的地图。对付战车的办法有两个：1，用步兵绕到战车后方射击能源箱，能源箱射击，不过如果是对甲攻击力很低的机枪效果也不会很大，可以改用手榴弹；2直接使用有反坦克功能的对战车兵；三发火箭弹刚好能灭掉这台坦克。拿S级比较轻松。



STAGE教练场 游击战
我方配置：编队4人
敌方情报：侦察兵，突袭兵
任务级别：★
敌方等级：1
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：按部就班的作战，多利用技甲兵冲锋陷阵。注意带一个侦察兵，要是你少发现了一个隐藏在草丛中的士兵的话会无法过关。



二月

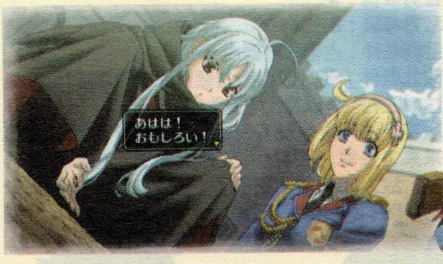
STAGE装甲车演习
我方配置：我方战车，アバン，コゼット
敌方情报：侦察兵，敌方轻装甲车A
任务级别：★
敌方等级：2
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方战车被击破或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0
攻略方法：本关是关于战车使用的教学关卡。首先战车不畏惧机关枪的攻击，也可以直接踏破土

垒以及推到敌兵。此外我方士兵可以乘坐上战车跟随移动。战车的弱点是在后部的能源箱，只要射击那里就能很快击毁战车。本关开始就用我方的战车冲过去消灭敌方的战车，アバン跟随在后负责清理敌方士兵。



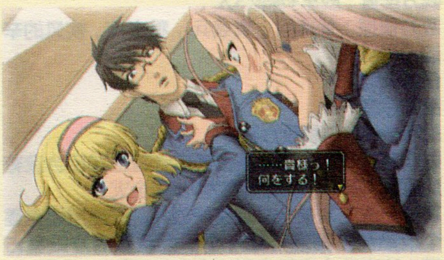
STAGE夜间协同演习

我方配置：战车+编队4人
敌方情报：侦察兵，突袭兵
任务级别：★
敌方等级：2
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关卡是第一次夜间战斗。夜间战斗索敌比较困难，注意不要冲入敌人的火力网中，可以先派遣侦察兵和战车去试探敌人的位置。其余地方并无难点。



STAGE不屈的战车杀手

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，对战车兵，不动的修塔
任务级别：★
敌方等级：5
胜利条件：敌方对战车兵长击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：敌方出现了对战车兵，而且还有个小BOSS。所以在攻入第三个地图的时候就没必要用战车了。不过也要对战车兵的火箭弹对人杀伤力也是不小的，这个也要小心。小BOSS的HP不少，多人夹击可以轻易击破。



STAGE行军实验

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，敌轻战车A
任务级别：★
敌方等级：3
胜利条件：我方单位到达目的地点
败北条件：我方据点被占领或者超过5回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关回合限制很大，不要和敌兵过于纠缠。主要是用对战车兵干掉拦路的敌轻战车，然后直奔目的地。冲刺的单位用移动力最大的侦察兵最好。





STAGE真夜中的压制
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，狙击兵，疾风的辛迪
任务级别：★
敌方等级：4
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关卡又是夜间战斗。开始用坦克逐个攻陷敌方据点，让一个侦察兵在后方跟着占领。注意敌方本据点附近有一辆战车，可以不用过多与之纠缠，直接灭了据点内的士兵后占领过关。



STAGE雷巴特茵杯预选（主线任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，狙击兵，对战车兵，敌轻战车A
任务级别：★
敌方等级：7
胜利条件：敌狙击兵长击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关是校内杯赛，敌人是同校C组，他们的实力比之前遇到的零散的叛乱军强很多。本地图拥有2台坦克，在攻入第三张地图时有两条路线，近路有较强的火力以及一台坦克拦路，远路的敌方火力不是那么强，选哪一条路请自己斟酌。选择一条迅速推进，击破敌狙击兵就能拿S级。



STAGE鬼教官爱的教鞭（购买任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，鬼教官
任务级别：★
敌方等级：5
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：可以购买的第一个任务。难度并不大，不过要小心鬼教官比较强的个人能力，最好派2个人以上去围攻他。



三月

STAGE突破那座桥
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，狙击兵，对战车兵，敌轻战车B，狩人山志
任务级别：★
敌方等级：8
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：慢慢玩下去就会发现这个游戏的地图来来去去就几张啊……又是老地图，走都走熟悉了。敌人战车慢慢变多了，一定要配一个拆战车的兵种，不然会很吃力。



STAGE防卫实验

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，狙击兵，迫击兵，敌轻战车A，甜美的娜基
任务级别：★
敌方等级：7
胜利条件：守卫据点6回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵战车全灭
攻略方法：这一关说是防守，但是敌人兵力既不是无限增援，也没有在数量上加强，所以我们的步调还是老样子进攻，打掉敌人全部兵力和据点后就等6回合过关。



STAGE来自地下道的奇袭

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，迫击兵，敌轻战车A，对战车炮座
任务级别：★
敌方等级：8
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：地面配置一台战车和一个士兵就够了，剩下4个名额留给地下。地下的士兵比较多，消灭完这些士兵后就去帮忙地上作战。

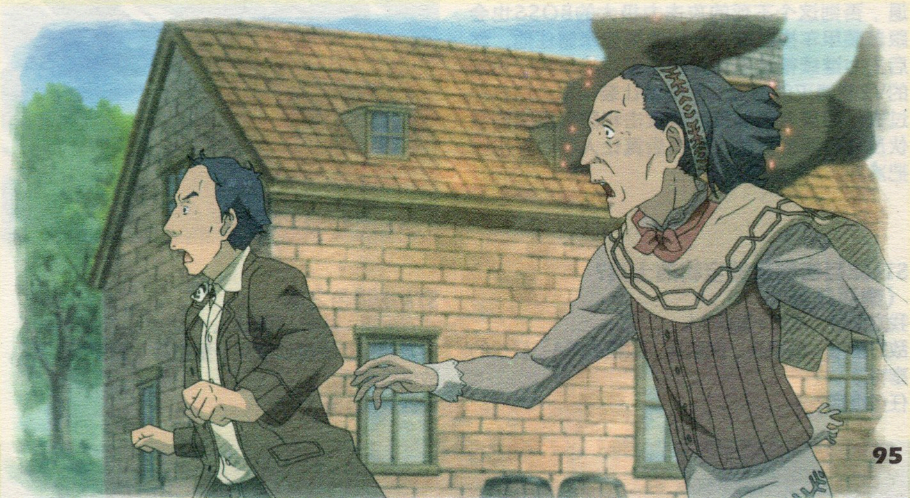
STAGE被称为英雄的士兵

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，迫击兵，对战车兵，剑甲兵，军神黛拉
任务级别：★
敌方等级：9
胜利条件：防御我方据点6回合
败北条件：我方据点被占领及士气变为0步兵战车全灭
攻略方法：跟上一战防卫战斗一样，迅速击破敌方兵力过关就容易获得S。但是要注意敌军出现了剑甲兵，这种兵种攻击力很高，血少的战友不要放在太前方，否则会被一击必杀。

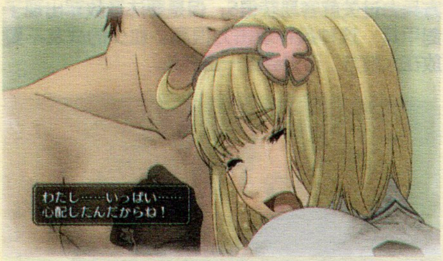


STAGE要人护卫任务（主线任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，对战车兵，V2，敌供给车辆
任务级别：★
敌方等级：10
胜利条件：护送装甲车到达指定地点
败北条件：护送装甲车被击破，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本游戏终于遇到了第一个困难的关卡，这关非常惊险，大家做好心理准备。首先



我们队的驾驶员因为要开护送要人的装甲车，所以战车是无法出战的，并且白白占用一个名额。其次敌人非常的强悍，是叛乱军4首领之一的面具男，他和他的部下量产型女武神V2能使用女武神的武器，攻击力和防御力非常的惊人，对付他们的办法就是先击破提供女武神装备能源的车辆，否则很难和他们正面交锋。那么我们来布阵，本阵只排两名士兵把守，一名对战车兵先去右边消灭坦克，一名突击兵前进。而装甲车那边就要更用心了，配置最好有



狙击兵，没有也不要紧，但是一定要有一名技甲兵。然后战斗开始，所有攻击力的士兵都从右边突击，尽快占领敌方阵地后让装甲车通过。中路的阵地绝对不要想，因为大BOSS是不死的，任何攻击都没有效果，这时候就是技甲兵出场的时候了。技甲兵躲入BOSS前方的土垒，然后一直在那里牵制BOSS，不要撤



退，否则这个不死的攻击力极大的BOSS也会跟着装甲车换区域，一定要死死牵制住他。然后主力继续帮装甲车开路消灭对战车兵，见到的V2能消灭就消灭，不能就让装甲车一口气冲过去，如果老想消灭那些攻击和防御极强的家伙反而会添加危险。过关后真让人手心捏出一把冷汗。S级达成。

STAGE目击到带着宝物的士兵?（购买任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突袭兵，敌轻战车A，轻松的塞特
任务级别：★
敌方等级：9
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：又是一个地下道关卡，打法并没有什么区别，和之前一样地面配置战车和一个士兵就够了，地下配置4名，迅速消灭敌军后增援地上。



四月

STAGE物资的去向

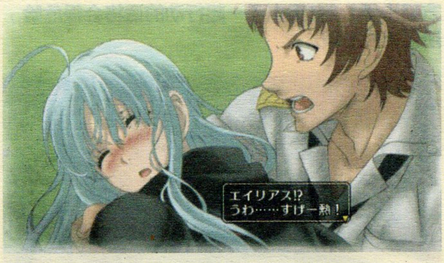
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，敌轻战车B，敌轻装甲车A，音乐家高基
任务级别：★
敌方等级：11
胜利条件：回收三个物资
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：这一关是第一个回收物品的关卡，而且是夜晚，能见度比较差，走路时候不要心急，小心的观察周围有没有白色的箱子，那个就是目标物品。三个物品的位置是随机的。小心敌方的狙击兵的远程射击，完全消灭敌人后再慢慢找也是个好办法。



STAGE蓝色之影

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，剑甲兵，V2，敌供给车辆
任务级别：★

敌方等级：10
胜利条件：敌剑甲兵长击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关敌人的V2又出现了，还好数量不多，还是先击破敌人的能源供给车后再收拾V2。比起攻击力很强射程很远的狙击兵和能够造成我方一击必杀的剑甲兵，现在更麻烦的是敌方的上级侦察兵，他们的移动能力实在太高了，居然一个回合就能直冲我方本阵。所以不要和过去一样倾巢而出，第一回合要留一个士兵把守本阵，第二回合消灭了侦察兵后再发动总攻。



STAGE农村脱出作战
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：突击兵，对战车兵，敌轻装甲战车B，对战车炮座，赤眼的塔纳荷斯
任务级别：★
敌方等级：11
胜利条件：护送装甲车到达目的地点
败北条件：护送装甲车被击破，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：小型脱出作战。派两个主力在装甲车的地图给装甲车开路，沿途的敌人还是对战车兵多。另外派三人在另一张地图清理士兵，并且确保进入下一张地图的通路，然后装甲车就一直冲吧。到了最后一张地图，其实周围的对战车兵兵根本不用管，只要先派一个我方的对战车兵把对战车炮座消灭，保留下4CP，就能让装甲车一冲到底，直接过关。小心别踩地雷哦。







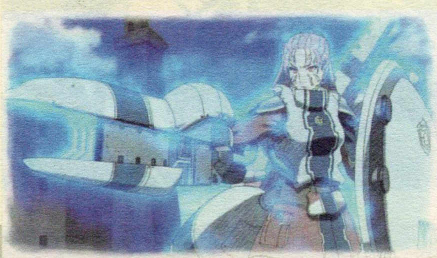
STAGE不稳的动作
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，突击兵，对战车兵，敌中战车A
任务级别：★
敌方等级：10
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关开始出现敌方新兵器中型战车，这类战车有着比轻型战车更厚的装甲和HP，比较难消灭。比较迅速的做法就是让我方战车绕到他们后面对准能源箱开炮。开始主力可以布置在能放置战车的地图，以那里为突破口进入敌本阵所在地图。敌本阵所在地图有2辆中型战车坚守，先用我方战车干掉拦路的那辆，另外一辆不用管。此时派一个我方士兵冲入聚集有2名突击兵和一名对战车兵的敌本阵。因为三人在一条直线上，可以站在直线的一边对另一头进行射击，也不怕被迎击了。



STAGE达尔库斯人集落解放战（主线任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，突击兵，敌中型战车A，机关枪座
任务级别：★
敌方等级：12
胜利条件：占领敌方3个据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：主线任务难度都比较高，本关也不例外。本关出现了一个叛乱军的BOSS，此人非常的赖皮，攻击时候是技甲兵，拥有击破我方任何一个单位的能力，包括战车，反击的时候会变成突击兵。更可恨的是他还会用技能打完就跑，不给我们围歼他的机会。而这个BOSS任何武器对他几乎都没有效果，只有喷火才能给予他巨大伤害，所以想击破他的话最好给战车装上最好的喷火头，另外注意不要喷身体，他会伏下避开，喷脚会有很好的效果。本关敌人增援也相当多，如果觉得难就不要理会BOSS，尽快占领需要的据点过关即可。完全可以S级。



STAGE死神之眼（购买任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，突击兵，敌轻战车B，诅咒的卡纳撒斯
任务级别：★
敌方等级：11
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关是夜间关卡，索敌变得很困难，最好带上一些侦察兵，不然可能会因为漏了隐藏在草丛中的狙击兵而无法过关，除此之外没什么难点。



五月

STAGE第4独立迫击队
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，迫击兵，敌中战车A，敌轻装甲车B，穿刺富克扎
任务级别：★
敌方等级：13
胜利条件：守卫我方据点6回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关是相当辽阔的雪地场景，注意敌方狙击手，2名狙击手一起行动的话将会很危险，所以优先击破。

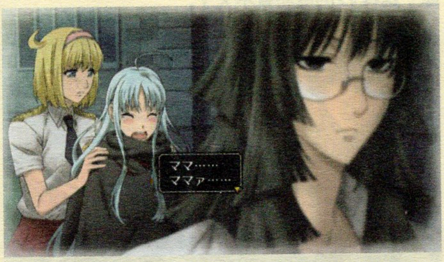


STAGE回收备储物资吧
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：突击兵，剑甲兵，轻型装甲车A，机关枪座，分杀的玛塔
任务级别：★
敌方等级：13
胜利条件：回收4个物资
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：这次要回收4个物资，位置还是随机的。在本据点的地图安排一台战车和一个破坏战车的士兵再加一名突击兵，因为前方有很多战车和炮座需要清理。注意隐藏在角落的剑甲兵，被他砍一次可不是好玩的。另外一边配置一个狙击兵就好打多了，物资比较分散，仔细搜索。



STAGE炮台突破实验

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，突击兵，敌中战车B，机关枪碉堡，快枪杨斯
任务级别：★
敌方等级：12
胜利条件：占领敌方2个据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关的两个区域是不能互相通行的，所以两边要分配好战斗力。本关的难点在于讨厌的机关枪碉堡，它对步兵杀伤力很大，要小心应付。能够配置战车的地图只要配合一个步兵就足够了。另外一个地图要对付敌中型战车和碉堡，分配好对人和对战车的平衡。



STAGE山顶要塞

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：突击兵，对战车兵，V2，敌供给车辆，对战车碉堡，放浪的欧德巴斯
任务级别：★
敌方等级：12
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关敌人配置了榴弹炮，会每回合炮击一个区域，不要让我方队伍在那个区域停留。本关可以快速攻略，本阵留一个人防守，不在该地图进攻。而是在山道地图配置一名强力突击士兵，直冲左上角的敌据点，占领后撤退。然后剩余的CP在第三个地图全力总攻，第二回合应该就能完成任务达成S级。V2可以无视。



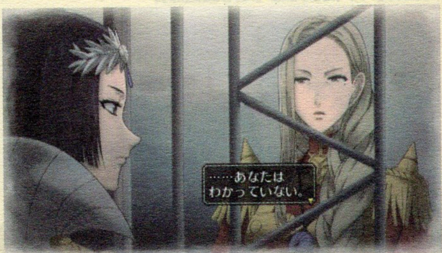
STAGE雷巴特茵杯准决胜（主线任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，突击兵，迫击兵，上级支援兵，敌轻战车B，敌中战车B
任务级别：★
敌方等级：15
胜利条件：敌指挥中战车击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：又到了校园杯赛，这次G组进入到半决赛了。敌人并不怎么强悍，可以循序渐进的进攻，另外也有个速攻法。本阵就放一名突击兵防守，其他人全力从第二张图向右上进攻。攻下一个中继据点后再派出我们的战车加速推进。到了第三张图就简单了，敌方主将中战车刚好可以在第三章图我方据点的右上角打到，多打几次就获胜了，S级达成。



STAGE再看一次那景色（购买任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，突击兵，对战车兵，迫击兵，敌轻装甲车B，对战车碉堡，暴君西玛
任务级别：★
敌方等级：14
胜利条件：护送装甲车到达目的地
败北条件：护送装甲车被破坏，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：在装甲车后布置一个突击兵就够了，开始前方全部都是步兵，没有战车，所以不用犹豫，立即和我方突击兵直冲据点切换地图。在第二个地图，与敌据点的距离也是很短，不用理会敌方对战车碉堡，装甲车直接开过去就行了。到了第三个地图就不用多说了，直冲过去，S评价到手。



六月

STAGE遗迹调查队护卫
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：侦察兵，狙击兵，对战车兵，对战车炮座，机关枪碉堡，邪恶的伊塔
任务级别：★
敌方等级：15
胜利条件：护送装甲车到达目的地
败北条件：护送装甲车被击破，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关开始进入新的沙漠场景。又是护送关卡，这次可怕的不是对战车炮座，那玩意儿不会迎击，甚至不用管它冲过去都行。问题在于机关枪碉堡，第二张地图该碉堡的位置还好，可以侧面攻击。但是最后一张地图这碉堡位置非常可恶，步兵冲过去就是死路一条。这里有个办法，那就是把护送装甲车变成黄继光，直接冲到碉堡面前挡住枪眼。真不知道谁在保护谁了（笑）。



STAGE森的番人
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，迫击兵，敌轻战车B，敌重装甲车A，撕裂的奇杰
任务级别：★
敌方等级：16
胜利条件：防守我方据点6回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：要小心这一关又有榴弹炮攻击。可以派遣战车的地图只要派遣战车和一个突击兵就足够了，其他4人派在另外一张地图，那里有两个方向的敌人，需要较多兵力去压制。



STAGEサンドスイーパー
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，突击兵，剑甲兵，V2，敌供给车辆，灾难的卡纳萨斯
任务级别：★
敌方等级：16
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关卡天气恶劣得不像样，又是沙尘暴又是夜晚，搞得命中率低得吓人，所以攻击时候尽量接近敌人吧。注意寻找埋伏在草丛的敌人，特别是因为恶劣的天气，不走到跟前都无法发现。对付V2很简单，在只能出击4人的地图放置一个反战车兵，出来就消灭在右边的能源供给车，这样V2的威胁就不大了。



STAGE铁壁的装甲车
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：突击兵，对战车兵，敌重装甲车B，机关枪座，对战车碉堡，先锋莫迪
任务级别：★
敌方等级：17
胜利条件：敌指挥重装甲车击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：敌方主将是一个安装着火焰喷射器的重装甲车，千万不要傻到让步兵在他面前结束回合。主攻由第二张配置4人的地图开始，以这4人为主力直接攻陷右边的敌据点，对战车碉堡完全可以不用管。然后第三张地图开始可能有点吃力，有两个炮座和一台战车，步兵贸然冲过去很容易就死掉。此时要以反战车兵和技甲兵为主，我方战车也去帮忙。



STAGE通向武器库的路（主线任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，突击兵，敌中战车B，机关枪座，机关枪碉堡
任务级别：★
敌方等级：17
胜利条件：アバン和コゼット到达目的地
败北条件：アバン或コゼット濒死，被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关战场庞大，敌人兵力很多，我方可以在3个地图布置阵型。而胜负的关键都在于アバン和コゼット所在的地图，特别是那该死的机枪座正对着门口，冲过去必死无疑。如果玩家陷入苦战的话，那么可以用一个简单的办法1回合过关。因为男主角アバン是可以转职的，只要转成对战车兵，绕到那该死的机关枪座后面对着能源箱来一炮，就可以解决这最大的难题。然后让コゼット冲入目的地就OK了，仅用1回合，S到手。



STAGE尤尔市夺还战（主线任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，迫击兵，敌中战车C，机关枪座，机关枪碉堡
任务级别：★
敌方等级：18
胜利条件：敌方据点占领
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关又到了困难的剧情战斗，敌人的美女BOSS开着一辆极其霸道的战车在本阵坐镇。这部战车会放全屏幕攻击的榴弹炮，这个时候步兵必须躲入战壕下，否则就会遭到巨大的打击，HP少的兵种直接濒死。不过好在美女BOSS不跟她老哥一样跑来跑去，只是呆在一个地方，这样击破她在顺便拿S并不难。首先我们从本阵所在地图开始进攻，那里最接近目标地图，而且从那个地图进入BOSS所在地图还会十分有利。首先用我方战车冲过去灭了拦路的坦克，留一人防守本阵防止敌上级侦察兵过来偷取阵地。然后就冲入目标据点所在地图，美女BOSS在目标据点的南方。我方从左方战壕进行与会，用对战车兵干掉一个机关枪座，然后对战车兵爬上机关枪座的位置，就能直接对准美女BOSS的菊花……咳，是能源箱猛轰。最后再让我方战车冲到BOSS后面对准能源箱发射炮弹就能击破本关BOSS了。击破BOSS后顺便碾走在本阵的敌兵，我方步兵直接冲过去占领就拿到S结束了。



七月

STAGE被隐藏的物资

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，强袭兵，V2，敌供给车辆B，第三张的斯兹
任务级别：★
敌方等级：18
胜利条件：回收4个物品
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：又到了回收物品关卡，本关有两个地方是雪地，白色的回收箱很容易看漏眼要小心。为什么不能给目标箱子搞个光亮呢？整得跟背景似的，要拿S得靠点运气了。





STAGE护送逃亡者

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：强袭兵，对战车兵，剑甲兵，敌轻装甲车A，对战车炮座，机关枪碉堡，仇恨的亚特

任务级别：★

敌方等级：18

胜利条件：敌方全灭

败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：本关护送关卡要比之前的困难，进入了7月份敌方新兵种也登场了。本关难点在于机关枪碉堡和对战车炮座的互相呼应，开路的步兵真是很艰苦。最好能拥有升级的对战车兵了，不然打起来会十分吃力。敌轻装甲车A是不知在最后地点，可以无视它，反正我方装甲车也不怕机枪。



STAGE蓝色的进军

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：上级侦察兵，对战车兵，V2，敌供给车辆，突风的辛迪

任务级别：★

敌方等级：17

胜利条件：防守我方据点8回合

败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：在本阵设置一台战车和一个突击兵就够用了。另外一边的地图敌军强悍一些，配置好4人。这次敌供给车辆居然龟缩在V2的后面，我方反战车兵要冒险一次，一击脱离，然后再让其他兵种去消灭V2，其他敌军就好对付了。

STAGE反乱军压制战

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，强袭兵，爆剑兵，敌重装甲车B，对战车碉堡，鬼神泰拉

任务级别：★

敌方等级：17

胜利条件：占领敌方2个据点

败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：本关是有榴弹炮的关卡，注意在榴弹炮预告区域的步兵要在行动结束前躲入战壕。此外还要小心新兵种爆剑兵和强袭兵的攻击力。



STAGE雷巴特茵杯决胜（主线任务）

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：上级侦察兵，狙击兵，强袭兵，对战车兵，敌中战车C，

任务级别：★

敌方等级：20

胜利条件：ユリアナ击破

败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：终于到了决赛，我们面对的是全学院实力最强的A组。A组杂兵的兵种搭配比较全面，但是并没有特别危险的存在，只是战车数量比较多而已。而最强的ユリアナ大小姐是剑甲兵，攻击力很高，但是防御呆板，我方步兵只惧怕攻击力极高的迎击，对于站着不动拿着盾牌的近战兵是完全不惧怕。本次任务可以进行速攻，放弃一开始被放置在本阵的男主角那个地图，全力从3号地图进攻，用每次只消耗1CP的轻战车B开路推开路上士兵，击破左边的敌战车，再推开守在本阵的士兵。然后派出侦察兵直奔敌据点实施占领。占领后来到2号地图，ユリアナ就在左边很近的据点处，中途有台战车拦路。此时CP应该还有很多，完全不要理会战车，派上自己最强的步兵冲过去围攻大小姐吧。1回合过关拿到S级评价。



八月

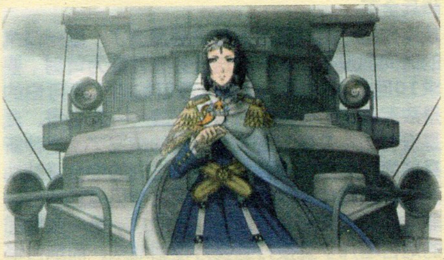
STAGEアサルトキラー

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，重机关枪兵，迫击兵，敌中战车B，敌中战车C，作曲家高基
任务级别：★★
敌方等级：30
胜利条件：占领敌军据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：到了八月份，敌人战斗力急剧提高，第三级的进阶兵种也出现了。本关是占领关卡，可以1回合光速攻略。首先我方战车记得装备工具箱，战斗开始主力从本阵所在地开进，先让战车开路直冲据点，干掉据点一个机关枪兵，然后停留在那做路障。再派一个侦察兵过去占领据点。然后战车撤退，在下一张地图出击战车搭建楼梯，最后就是派兵去压制敌方据点的收尾工作了。



STAGE争取嵌入时间

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，强袭兵，对战车兵，迫击兵，敌轻战车C，秒杀的玛塔
任务级别：★★
敌方等级：29
胜利条件：防卫我方据点8回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：这一关敌人并不强，连新登场的高级兵种都没有，没啥好说的，稳扎稳打可以轻松过关。



STAGE重炮之轰

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，突击兵，支援猎兵，爆剑兵，敌重战车A，对战车碉堡，伤心的卡萨巴斯
任务级别：★★
敌方等级：31
胜利条件：敌指挥重战车击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关是夜间加暴风雪，又是一个视界极低的天气，射击命中率那更是别提了。还好这个效果对敌人也有效，不走得很近对方根本无法发现我们，这样为我方的对战车兵提供了良好的条件。小BOSS是一台皮很厚的重坦克，所以特别要依赖对战车兵的破甲能力，如果这时候已经出了爆剑兵就更好了。从5号的雪原地图攻入4号重战车所在地图是比较方便的路线。



STAGE兰谢尔防卫战（主线任务）

STAGE兰谢尔防卫战（主线任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：狙击兵，强袭兵，V2，敌供给车辆
任务级别：★★
敌方等级：33
胜利条件：守卫我方据点8回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：非常困难的一个关，敌人终于动真格的了。上一次在护送要人那关遇到的无敌的使用女武神装备的铁面BOSS在本关再次出现，这次因为我方兵种提升，使得击破他成为可能。如果这时候还男主角没开发出高级兵种那就只有放弃全灭敌人的想法吧。首先铁面BOSS的威胁最大，而且男主角就在他正前方，实在太危险了。而BOSS所在地图是有能源供给车的，此时去碰铁面BOSS无异于以卵击石。我们为了急速击破供给车，从地图1出兵，地图1的V2都是没有供给车的，不足为惧。派一名狙击手去击破右边道路的V2，再派一名侦察兵直冲右上敌据点，侦察兵是打不过这个据点的强袭兵的，但是邪道兵法的驱狼计在就不怕了。占领据点只需要让据点范围内没有敌兵，那么请丢一颗手榴弹把强袭兵炸飞就好了，



占领这个据点只用了2CP。此时地图3的右边据点已经可以出兵，立即出一个步兵击破上方的能源供给车，然后留在原地。之后再出兵就能采用协作攻击击破周围的敌人。这时候地图3的V2包括BOSS都失去能源支援了，这时候想用男主角直接去干掉铁面BOSS还是不可能的，让男主角撤退，等到第二回合，铁面BOSS会来进攻我们右边的据点，此时再用狙击兵杀死铁面BOSS。剩下的就是发动总攻尽量多的杀死敌人，争取拿到S级。

九月

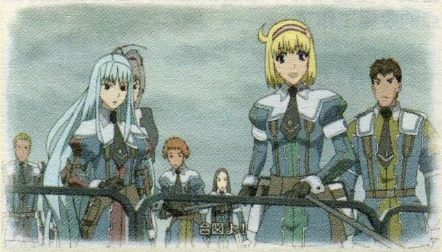
STAGE第9独立重装队

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，狙击兵，重机关枪兵，敌重战车A，敌重装甲车B，粉碎的兹杰
任务级别：★★
敌方等级：34
胜利条件：6回合内阻挡敌人入侵防线
败北条件：防线被敌人突破，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：到了9月份难度再提升一个等级，今后的战斗越来越困难了。注意红字的特殊击破对象，他作为特殊侦察兵，回避率极高，经常会爬下躲避机枪攻击，最好是用喷火器对付这个难缠的家伙。想拿S的话就要主动出击，敌人数量不少，逐个击破把。



STAGE革命的猛火

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：上级侦察兵，强袭兵，对战车猎兵，V2，敌供给车辆B，倔强的希罗谢
任务级别：★★
敌方等级：35
胜利条件：占领敌人据点
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关难度比起上一关还要难，与之前的主线任务也差不远了。V2们的实力还进行了升级，不破坏敌供给车辆是绝对不要去和V2硬碰硬，否则死路一条。而麻烦的强袭兵数量很多，占据在据点处让我们难以迅速突破。最后一个地图的敌供给车辆位于目标据点的左边位置，从正路走一定会被站在高处的V2打个半死。所以走小道绕到V2后面再爬下楼梯，这时候目标据点已经在眼前了，干不干掉敌供给车辆倒不是很重要了。还是拿S比较划算，干掉个V2也没多少好处。



STAGE告死塔

我方配置：战车+编队5人
我方配置：上级侦察兵，重机关枪兵，对战车猎兵，迫击兵，敌轻装甲车A，炮台塔，隐秘射击的芙吉尔
敌方情报：上级侦察兵，重机关枪兵，对战车猎兵，迫击兵，敌轻装甲车A，炮台塔，隐秘射击的芙吉尔
任务级别：★★
敌方等级：33
胜利条件：护送装甲车到达目的地
败北条件：护送装甲车被击破，我方据点被占领或者超过10回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：这难度真是越来越离谱了，歇一口气的时间都没有。本次护送任务条件更为苛刻，要求10回合内达成，这不是最可怕的，更可怕的是敌军使用了一种新的防卫武器——炮台塔。真是没有比本关更符合关卡标题的情况了，这种新兵器简直可以用无耻来形容。过去的炮台紧贴地面，躲进掩体还能冲过去，而这个见鬼的炮台塔非常的高，其火力覆盖面非常的广，第一张地图的炮台塔几乎直接打到我方根据地来。而炮台塔

的左右战壕都布置有该死的重机关枪兵，想象一下这样的火力网……真是自虐出快感。绝对不要企图用步兵直接冲过去，死路一条。首先用对战车兵立即发火箭弹干掉炮台塔，无论要消耗多少CP。然后用狙击兵干掉重机关枪兵，侦察兵都可以不管了。最后我们装甲车就可以冲过去了。第二张地图不难很好突破。第三张又有一个炮台塔在那里，下面还有一辆特殊目标拦路，先击破特殊目标，此时如果我方装甲车HP够多就直接冲过去也行。这样就有希望拿S了。



STAGE罗茵塔尔夺还战（主线任务）

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：狙击兵，重机关枪兵，迫击兵，敌重战车A

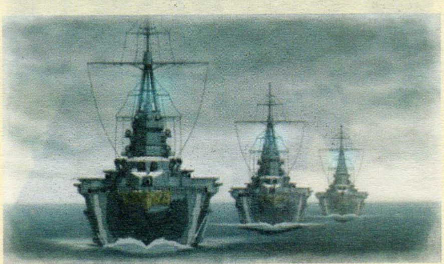
任务级别：★★

敌方等级：37

胜利条件：击破ゲイレルル

败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：到了9月份的主线关卡，可想而知并不轻松，BOSS是美女将军，她开的ゲイレルル的全屏榴弹炮还是那么难搞。首先我们要善加利用战车，因为敌方没有麻烦对战车兵，对付重战车的办法就是冲过去对着它菊花……咳咳，后方来上一炮，千万不要给重战车攻击我方战车的机会，否则一炮就不用打了。本关有需要用到工作装置的地方，记得带上。第一张据点布置人的地图优先选择侦察兵，因为要打开一个水门机关，我们才能继续前进，这关真是有够麻烦的。打开了A处的机关后，我们从本阵开始向右边敌据点进攻，那是最短路线。先用战车开路，但是要小心地雷，先击破敌重战车，再让步兵去解决重机枪兵。



打开水门后的路线倒不是很难，只要先干掉重战车，其他杂鱼还都好说。然后迎来的就是ゲイレルル所在的最后一张地图了。这张地图开始我方有一面墙壁做掩体，而ゲイレルル在地图的中央位置，相当好打到。最好的办法就是用我们的战车去连续开炮，以我们现在的炮威力，应该能在5炮左右解决战斗吧。这个S来得不容易啊。

十月

STAGE最终防卫线

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：狙击兵，强袭兵，对战车兵，支援猎兵，敌重战车B，敌轻装甲车B，红毛的塔纳菲斯

任务级别：★★

敌方等级：38

胜利条件：6回合内阻止敌方突破防卫线

败北条件：敌方突破防卫线，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：这一关的敌军拥有不少战车，特别是重战车比较难对付，不要给它行动的机会。其他的兵种还算好对付了，争取提前全灭获得S吧。



STAGE斯克格尔的威胁

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：重侦察兵，对战车狙击兵，强袭兵，重机关枪兵，敌重战车A，炮台塔，杀人鬼约修诺

任务级别：★★

敌方等级：39

胜利条件：占领敌方据点

败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：敌军新兵种对战车狙击兵登场，小心不要被这狙击兵打我们的战车，不过对战车狙击兵的武器对人效果很低，我方步兵完全不用害怕他们的狙击。另外最后的地方有炮台塔，老样子先干掉它，它那么高，是个很好打的靶子。

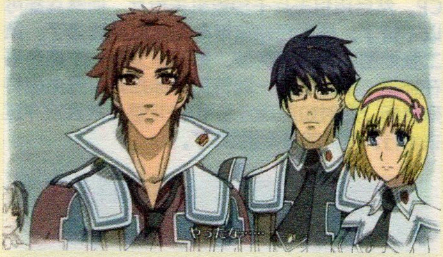
STAGE在榴弹落下的夜晚

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，重机关枪兵，迫击兵，V2，敌供给车辆，有顶天赛特
任务级别：★★
敌方等级：38
胜利条件：护送装甲车到达目的地
败北条件：护送装甲车被击破，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：这次护送任务不仅有V2们的盛情款待，还如标题所说榴弹炮从天而降，还好落下区域不算大。第一张雪地地图路上小心地雷以外没什么强敌，第二张地图开始的4个位置布置3个主力，一出仓库就是一个V2。而很体贴的是这张图的供给车就在仓库的左边，先击破供给车再搞定这个V2，然后主要路线的敌人都不强。第三张有一个V2拦路，但是供给车不易接触，如果这时候我方已经有高级兵种，不妨硬碰硬。第四张图也是一个V2拦路，这一张图的供给车在V2身后的我们的目的地，所以还是靠实力去击败V2吧。



STAGE德尔菲茵解放战（主线任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，强袭兵，对战车狙击兵，敌重战车B，炮台塔
任务级别：★★
敌方等级：40
胜利条件：バルドレン击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：叛军的总帅バルドレン在本关卡再次登场，不过似乎并不打算跟之前那样乱跑了，因为他被击破就会让我们获胜。バルドレン兵力庞大，正攻法是很难拿到S级的，所以我们还是走个速攻捷径。本关有个特殊机关，是可以乘坐铁路运送到BOSS所在地图，但是只能运输一个人而已，这就为我们的速攻提供了可能。速攻的前提当然是有用高级的狙击兵兵种，然后让我方其他步兵去开路，路上只有两个敌兵很好对付。麻烦的就是狙击兵AP实在是短，所以多消耗几次命令尽快移动狙击兵到铁路口，然后移动。铁路的出口左边就是バルドレン所在，他后面还有个重战车。不要理会重战车小心移动到刚好可以看到バルドレン头部的地方，然后瞄准他后脑勺来上一枪，世界清静了……S级。



十一月

STAGE废墟包围网

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：对战车狙击兵，重机关枪兵，V2，敌供给车辆，机关枪炮座
任务级别：★★
敌方等级：40
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：游戏即将接近尾声，关卡的难度也已经升至最高了。还好到了现在我方应该有许多高级步兵了，如果没有就去刷，不然打起来那个痛苦啊。这次V2数量很多，而且经常两个站在一起，被他们一起迎击可不是说笑的。而给V2提供能源的供给车所在位置越来越深，基本上不冲过V2的炮火是不能接触到供给车的。地图上能绕路的就绕路，供给车就在绕路的方向，有些不能绕路的地图就硬着头皮上吧。多运用攻击力高的狙击兵和剑甲兵。



STAGE物资挖掘队

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，强袭兵，对战车猎兵，支援猎兵，敌重装甲车B，炮台塔，迅雷的纳坎拉
任务级别：★★
敌方等级：40
胜利条件：回收5个物资
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：要回收的物资真是越来越多了，地图也增加到了4幅，要拿S还真靠运气了。敌人数量不仅多，而且借助炮台塔组建的迎击火力网更是恐怖。随机出现物品这关还真没什么好的窍门，就请自由发挥吧。



STAGE叛乱军决战兵器

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，对战车，对战车猎兵，重迫击兵，敌重战车C，瞬杀玛塔
任务级别：★★
敌方等级：43
胜利条件：防御我方据点8回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：防御性的关卡要过关还是不难的，要全灭敌人拿S就有些难度了。敌人高级兵种是越来越多，而重战车更是有好几台。重战车很难一次性击破，至少要2次攻击才能将其消灭，所以最好一鼓作气，否则要是让重战车开炮的话，哭都来不及了。



STAGE苍之砦

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重机关枪兵，爆剑兵，V2，敌供给车辆，炮台塔，恐怖神泰拉
任务级别：★★
敌方等级：41
胜利条件：占领敌方据点
败北条件：我方据点被占领或者超过10回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：占领关卡的限制条件是越来越苛刻了，不仅有盛大的V2来欢迎我方，还只给10个回合。本关为了追求速度最好是从上方没有我方本阵的地图开始进攻，但是前方敌人非常强悍，要小心搭配好这4个队员，对战车兵一定要有。开始正面就是一个V2，不要管他，让对战车兵先动，对准右边的供给车来上一发。然后这个地图的V2就好对付了。攻入到下一个地图，距离目标据点距离很近，但是敌人无耻的在据点里面布置了2名V2，还好供给车就在他们旁边，只要冒险去击破这台供给车，胜利就是时间问题，应该能拿到S。



STAGE安特赫尔特水道桥爆破作战（主线任务）

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，对战车狙击兵，强袭兵，对战车猎兵，敌重战车C
任务级别：★★
敌方等级：45
胜利条件：ゼリ到达目的地
败北条件：ゼリ濒死，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关ゼリ要独自冲锋到目的地点设置炸弹，难度不小。不过敌方美女BOSS倒是很好对付了，因为她直接出现在我们正前方，直接用我方战车冲过去，等到了她身后掉头用老办法招呼，就能轻松击破了。然后就轮到ゼリ行动了，他只有一人，开始马上干掉站在高台上射击的敌兵，此时前方有一辆重战车，ゼリ是突击兵系，要干掉重战车几乎是不可能的，直接冲过去就对了，一直冲到坐火车的位置去下一张地图。然后

到了下一张地图吓死人了，居然有2台重战车拦在路上。不过左侧高台本来有3个路障，没想到居然能穿过去，轻松消灭前面的步兵后就能拿到S了。

十二月

STAGE再编！第4独立迫击队

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：强袭兵，重机关枪兵，迫击兵，重迫击兵，敌重战车B，幽鬼的欧利默
任务级别：★★
敌方等级：45
胜利条件：防卫我方据点8回合
败北条件：我方据点被占领以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：进入到游戏的最后一个月12月份了，敌人已经强到不能再强。不过还好本关敌兵兵种也不是很厉害，而且又是防御关卡，难不在于过关，而是怎么拿S。这里也没什么技巧可言了，发挥过去积累的经验吧。



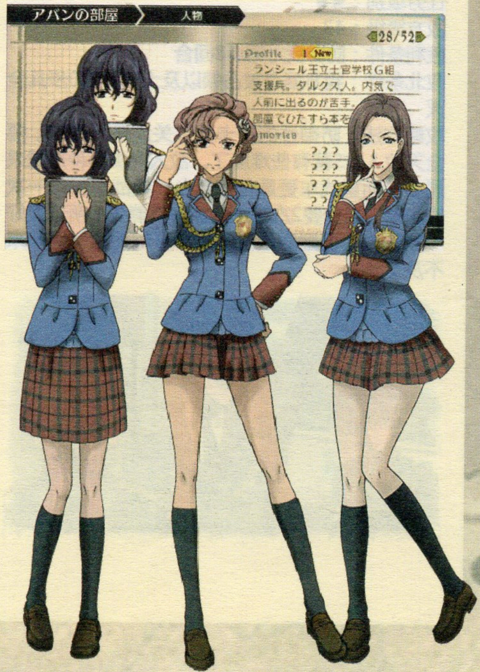
STAGE苍之绝望

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重机关枪兵，重迫击兵，V2，敌供给车辆，敌轻战车C，演奏家高志
任务级别：★★
敌方等级：46
胜利条件：敌方全灭
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：V2又来和我们玩了，到了12月他们也在不断的加强中，特别是迎击能力又提升了一个阶段，HP少的兵种不小心点直接被打几枪就要完蛋了。对付V2还是老办法，找出藏在深处的敌供给车辆。而12月敌人普通兵种也不含糊，本关卡其他两个兵种重机关枪兵和重迫击兵的防御力到了匪夷所思的地步，特别是那些蹲在掩体下的和埋伏在草丛内的，居然用我方突击猎兵扫射了一轮都还有一半HP，其他攻击力低下的侦察兵和机关枪兵更别提了，根本无法杀死敌人，喷火的效果也已经变得不明显，所以建议强袭兵可以转突击猎兵。为了攻陷那些讨厌的步兵，最好还是突击猎兵先用一颗手雷把他们炸起来（游戏初期能干掉敌人的手雷现在居然连30点HP都炸不掉，泪目），再用机枪对准他们的头部扫射。



STAGE机密文书夺还

我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，狙击兵，强袭兵，重机关枪兵，敌中战车C，炮台塔，旋风辛迪
任务级别：★★
敌方等级：45
胜利条件：回收5个物资
败北条件：我方据点被占领或者超过10回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：又要非常辛苦的去找5个物资了，快点去跟上帝如来阿拉祈祷吧。限制时间也相当苛刻，只有10个回合，还好敌兵不算太强。冲S评价最难的就属这类关卡了。



STAGE跨越大水门

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：对战车狙击兵，重机关枪兵，V2，敌供给车辆，敌重装甲车B，兽狩的山志

任务级别：★★

敌方等级：45

胜利条件：护送装甲车到目的地

败北条件：护送装甲车被击破，我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：护送关卡本来就够难的了，这次更过分，开始还用一个水门拦住路口不让你前进。需要在大桥地图去打开水门开关。大桥上一个V2正在热烈欢迎你的到来，这个地图的敌供给车辆是无法先接触到的，为了拿S抓紧时间，建议用一个技甲兵硬着头皮冲过去。冲过去时背后会被打不少枪，HP所剩无几了，这时候要是放松警惕那就糟糕了，居然在开关前放置了一颗地雷，要是这时候没啥HP踩过去……那就只有重来了。水门打开后迎接的敌兵不用想也知道是V2，这张地图的敌供给车在地图的另一头。无语言了吧？不过如果你有对战车狙击兵的话就好办了，在阵地刚好可以瞄准到供给车的一点点头，如果没有就用剑甲猎兵去硬拼吧。下一张图的供给车在左下角敌据点处，搞定后V2就不足为惧了。而当我以为最后一张图肯定是一群V2蹲着喝茶等我们的时候，却发现居然可以直接冲过去过关。拿到S。然后我们迎来决战。



STAGE安特波尔特港之战（主线任务）

我方配置：战车+编队5人

敌方情报：强袭兵，支援猎兵，V2，敌供给车辆，炮台塔

任务级别：★★

敌方等级：47

胜利条件：击破ディルク

败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭

攻略方法：和无敌的量产型女武神BOSSディルク的决战，我已经热血沸腾准备大战一场，却发现出乎意料的简单，1回合就轻松解决，这给人落差实在太大了。ディルク实在太傻了，就



出现在我方本阵之前，这实在太方便我们了。ディルク还是那么强悍，供给车没破坏之前完全就是无敌状态，所以关键就是这个地图的敌供给车辆再哪里。绕了一圈也没发现供给车，原来是关在地图左边的一个小房子里无法攻击到，这的确增加了一些难度，这个房子的大门开关如果在其他地图那就更难了。谁知开关就在ディルク的身后，如果借助其他地图的我方队员是可以避开ディルク，但是这实在太麻烦了，也做不到一回合解决。



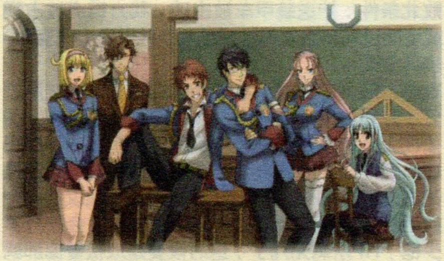
问题就是能冲ディルク面前冲过去吗？答案是——能。只要用一个HP高的剑甲兵开始顶住他的炮击，冲过去后被打背后比较危险，动作要快，去打开开关就完成任务了。剩下的事情就简单了，一炮干掉供给车，然后让我方狙击猎兵对准ディルク的脑袋“呼！呼！呼！”，S评价来了，好多经验值。



STAGE舰上的战斗（主线任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，强袭兵，对战车猎兵，剑甲兵，敌重战车C
任务级别：★★
敌方等级：48
胜利条件：全部连装炮冷却器击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：本关目标是破坏战舰的连装大炮，但是要注意大炮发射的时候不要走出屋子外，会受到炮击。先从3号地图开始，敌人并不强，按部就班就能击破下方的冷却器。然后从地图1开始下去打开两个开关，两个门打开后我们才能击破剩下的冷却器。最后处理1号地图，这张地图我们能上战车，用战车突击，击毁对方重战车，但是要注意地雷。



STAGE最终决战（主线任务）
我方配置：战车+编队5人
敌方情报：重侦察兵，对战车狙击兵，重迫击兵，爆剑兵
任务级别：★★
敌方等级：50
胜利条件：バルドレン击破
败北条件：我方据点被占领或者超过20回合没有达成胜利条件以及士气变为0步兵全灭
攻略方法：终于来到了最终战役，通关就在眼前了。开始首先从本阵地图开门。然后从右边的地图进行进攻，因为右边地图连接バルドレン所在地图的敌据点居然是无人守备的，直接冲过去就行。最终BOSSバルドレン比较赖皮，



他的量产女武神装备是没有能源供给车的，任何攻击都对他无效，而他一动就是要秒我们。并且バルドレン还会用敌兵集体复活技能，所以和杂鱼缠斗没什么意义。他的弱点，也就是能源箱还是在背后，问题就是怎么让他转身。策略是这样，让一个剑甲兵靠近他，引诱他转身，然后用狙击兵对准他背后猛射，打破他蓝色防护罩以后就可以给他致命伤害了。不过要注意及时是没了蓝色防护罩，他正面的防御力还是惊人的，我心急用男主角去正面猛射他居然才消耗了他不到十分之一HP，然后被反击打死了。还是用狙击最安全，通关顺便拿到S。




DISNEY
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS
Birth by Sleep
キングダム ハーツ バース バイ スリープ
王国之心・梦中诞生®

史艾+迪士尼=Kingdom Hearts

——《王国之心》掌机编年史——

一家是世界上最好的RPG制作公司，一家是世界动画娱乐巨头，这样的一种组合能产生怎样的结果呢？结果是一个集大成的新游戏系列横空出世，受到全世界玩家的喜爱。

当SQUARE公司首次公布他们将和迪士尼合作，制作一款新的原创游戏时，很多人都无法理解。SQUARE是《最终幻想》《时空之轮》等这些有着传奇色彩的日式RPG的制作商，他们跟美国最大娱乐媒体集团之一的迪士尼在游戏制作上貌似没有什么可以联系上的。然而出乎人们的意料，他们确实联系上了。两家公司合作制作的ARPG《王国之心》系列第一作于2002年在PS2主机上首次登场，从此掀开了一个日式风格角色在经典的迪士尼动画场景中冒险的新篇章。而紧接着，游戏开始往掌机上发展，至今已经在GBA、NDS和PSP三款主流掌机上都有了续作。

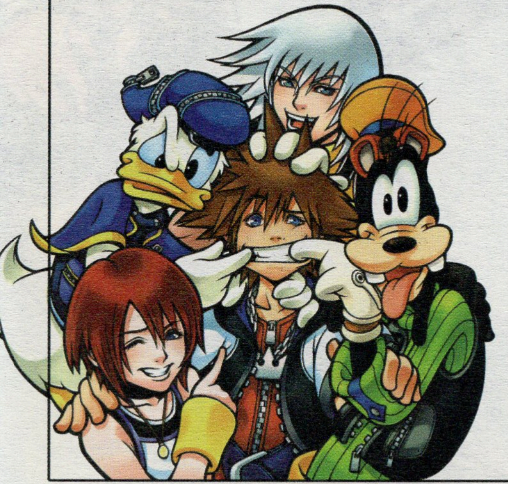


王国之心 记忆之链
Kingdom Hearts: Chain of Memories

《王国之心 记忆之链》（以下简称CoM）是一款GBA游戏，也是《王国之心》系列在掌机上的第一部作品。这部作品的制作意图是跟《王国之心II》一起提出的，也是与2代一起在2003年的东京电玩展上首次展出。于2004年11月11日在日本发售。



负责制作的仍然是系列首作《王国之心》的制作人野村哲也。当时野村对于在GBA上制作续作也有点犹豫，因为原作毕竟是3D的游戏，现在往2D形式转移很可能会失去原来的感觉。但是有不少儿童玩家都希望在GBA上玩到《王国之心》，毕竟游戏卖点之一的经典迪士尼动画还是孩子们比较喜欢，而他们大多有GBA，却不一定有PS2。野村在得知这一情况后，坚定了要在GBA上开发的决心。最终CoM成为GBA上首个使用256M大容量卡带的游戏，不但有CG动画还有主题歌，让人耳目一新。

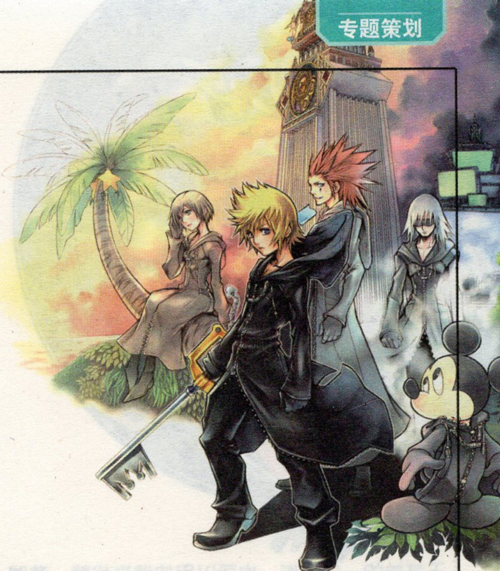


CoM在玩法上结合了原作的ARPG战斗方式和卡片系统。平时你可以向普通RPG那样探索地图，一旦遇敌进入战斗画面后，除了移动和跳跃，其他所有攻击、魔法、召唤甚至道具的使用都要用到卡片。卡片是互相制约的，且一个战斗卡组的卡片数量也是有限的。于是平时收集卡片和整理卡组又成了游戏的另一个重点。

CoM在开发早期叫做Kingdom Hearts：Lost Memories（《王国之心 失落的记忆》），后来为了更贴合游戏的故事，改成了“记忆之链”。可见这一作的剧情跟“记忆”有着重要的联系。游戏故事紧接着1代，索拉一行人在寻找利库和米奇国王的途中，被神秘的黑衣人引导到了忘却之城。一进入城堡，他们就忘记了之前所学会的能力。黑衣人还不断的利用索拉他们的记忆制造出

各种卡片和世界。所以在这个城堡里所能进入的各个世界都是来自于1代，但在里面发生的故事重新编排过，以符合记忆的主题。

本作也是《王国之心》系列中有重要地位的神秘组织“十三机关”首次亮相的作品，这个机关的目的是要研究索拉心里的光和利库心里的暗。前面所说的黑衣人就是其中一员马尔夏，他也是忘却之城的城主。他利用另一位神秘女孩娜米妮控制记忆的能力来让索拉一行人上钩。但是“十三机关”内部并不和谐，成员之一的阿克塞尔为了阻止马尔夏掌控整个组织，让娜米妮和索拉相见。



索拉故事的结局是击败了马尔夏，在娜米妮的帮



助下恢复了之前的记忆，但是会忘掉在忘却之城里发生的一切。当然索拉坚信对于娜米妮和这座城堡的记忆依然会保留在心底深处。

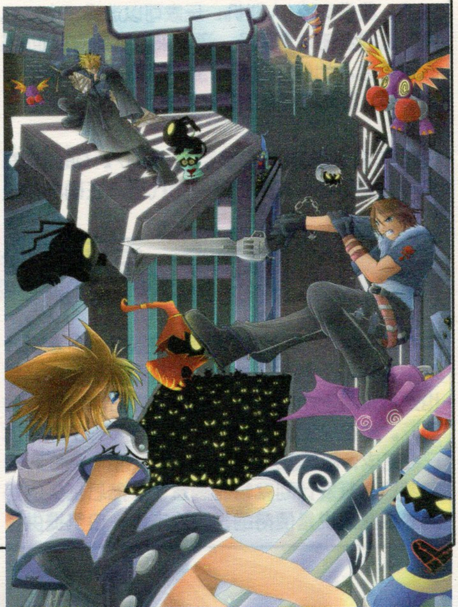
索拉的故事结束后游戏还会出现利库的剧情，其玩法跟索拉篇基本相似。主要围绕利库和自己的复制体之间展开。最终他击败了残留在体内的安塞姆（1代最终BOSS）的意识，再次跟米奇国王踏上旅程。

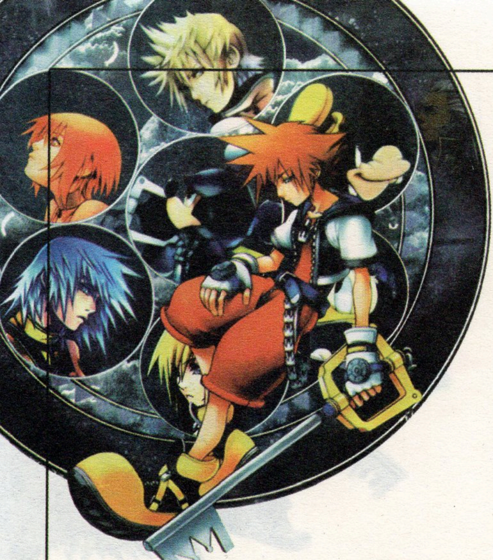
王国之心 358/2天
Kingdom Hearts 358/2 Days



2007年的时候，野村哲也打算将《王国之心》系列全方位的往掌机和手机等移动游戏设备上转移。这些游戏要体现出与家用机上的正统作品不同的玩法。于是SQUARE在2007年的东京电玩展上透露了NDS、PSP以及手机平台这三个移动游戏平台上的三款游戏。NDS上的作品就是这款《王国之心 358/2天》。游戏的日版于2009年5月30日发售。

制作组为了让游戏的操作方面与系列其他作品类似，仍然是传统的按键操作，触控笔的应用仅限





于菜单的一些操作，也可以用按键来代替。游戏仍然是ARPG的形式，但是剧情的推进变成了任务制。人物养成方面加入了新的面板系统，人物的等级、武器、技能、魔法等等都与面板有关系。如果相应的魔法面板没有装备，就无法释放这个魔法。而如果装备多个面板就可以连续使用魔法。武器和技能的装备也要求面板支持，有些面板也可以合并成新的更强大的面板。同时每个人物都有一个华丽的极限技，当HP下降到一定程度后就可以释放。

由于NDS方便的无线机能，本作加入了联机模式，也是系列首次可以多人游戏。多人游戏与单人的故事模式是分开的，但也是任务制，包括合作和对抗。最多支持4人联机，玩家可以选择“十三机关”里的全部14个角色，还有来自系列的其他5名隐藏角色。他们拥有着完全不同的武器、技能，所以多人游戏时将更加变化多端。

说起来本作的标题就很吸引人，358/2 Days到底是什么意思呢？其实这是一个代号，正确的读法是“358 days over 2”。野村解释说只有当你打到游戏的最后看完了剧情，才会了解其含义。这里的358天指的是主角洛克萨斯在十三机关里任职的时间，而over 2暗指这358天是两个人的记忆，这第二个人就是故事中至关重要的角色希恩。在《王国之心》1代中，就有主角索拉变成“无心”的剧情，而在那时与之对应的“无存”洛克萨斯就诞生了。他被十三机关的首领杰姆那斯带到组织内，成为第13号成员。而很快他和8号阿克塞尔以及最新的成员14号希恩成为朋友。随着时间的推移，洛克萨斯和希恩都发现了自己与索拉的联系（希恩是利用索拉散碎的记忆制作的不完美的复制品，由杰姆那斯制作）。CoM故事的结尾，索拉一直在进行恢复记忆的过程，而洛克萨斯和希恩都需要和索拉“融合”才能帮助他最终恢复记忆。希恩为了避免融合让洛克萨斯消失，在阿克塞尔的帮助下逃离了十三机关。洛克萨斯了解情况后也离开了组织，在轮回之镇与希恩相遇。一场战斗后洛克萨斯知道了杰姆那斯制作希恩的原因是打算和自己融合形成一个“真正”的索拉。而最终，洛克萨斯被贤者安塞姆放到了一个虚拟的轮回之镇内，在那里他失去了记忆，等着和索拉融合。从这里开始剧情正好接上PS2上正统作品《王国之心 II》。





王国之心 梦中降生
Kingdom Hearts Birth by Sleep

本作简称BbS，是上文提到的“王国之心”掌机计划中在PSP上制作的游戏。它最先开始制作，却也是最晚才上市的游戏（日版发售日2010年1月9日）。早在《王国之心II》发售之前本作的剧本就已经完成，但是因为制作小组转向制作CoM的PS2复刻版，开发计划就暂时搁置了。然后长久的等待对饭丝来说是值得的，因为本作一口气提供了三个人和他们各自不同的冒险故事。根据野村哲也的说法，这三个角色的剧情对于主线故事来说都非常重要，所以可以说这三个人都是主角。

BbS是采用之前PSP游戏《最终幻想7 核心危机》同样的引擎制作。玩法上创新的加入了指令风格系统，当人物的指令槽填满并满足特定条件后，







就能改变“指令风格”。如果此时再蓄满指令槽并满足要求，还能进入第二阶段的风格变化。不同的风格导致人物的能力侧重点也不同，攻击方式也会发生变化。而当指令槽填满时并未达到风格改变所需的要求，就会改而发动终结技。在各种战斗风格中，既有三人共用的风格，也有各人专用的风格。

游戏在故事的安排上是以前传的形式出现的，时间设定在第一部《王国之心》故事的10年前。此时的世界格局并没有太大的变化，所以大家在BbS里仍然可以穿梭往来于迪士尼的那些经典动画世界，也有全新的原创世界“启程之地”，那里是整个故事的开端。那时候世界上有很多键刃使者，主角泰拉、菲恩和阿克雅三人都是，他们在艾拉库斯大师的指导下修行。一天另一位键刃大师塞阿诺特失踪了，主角三人从三条线出发寻找。他们大部分时间是分开行动的，但也有相遇的时候。同时在游戏中你还能看到系列作品中其他重要角色10年前的样子。





经典游戏回顾

黄昏症候群：禁锢都市传说
汉化版攻略

NDS ●AVG ●2008年7月24日 ●Spike ●1人

破解•程序：DNA
翻译•攻略：棉花糖
测试：玩游戏杂志小编们

注意：一定要戴着舒服的双耳机玩

首先，某糖很遗憾地告诉大家，这游戏是纯文本汉化版，图片部分都没动。因为汉化组就两个人，一个破解和一个翻译。DNA大人是破解•程序，人家不屑修图；而某糖原本就是翻译出身，又没有什么美感，图片试着修了几张之后被DNA大人骂得是狗血淋头啊，呜呜~~~于是只好作罢，因为是冒险解谜类的游戏啦，所以图片基本不碍事。不过为了以防万一，某糖把以前自己写着玩的该游戏攻略翻了出来，改了改变成汉化版的攻略，还请大家多多包涵！

人名部分

最郁闷的是人名部分，因为对话框上的人名是图片（日文片假名），但文本里的人名则都是中文译文，所以这里要附上主要登场人物介绍，如下：

ミズキ：瑞希，本作女主角，单亲家庭，跟妈妈一起生活，刚刚搬家到桐塚高中附近，等待她的是接踵而至的诡异事件……

リコ：莉子，很聒噪的女生，热心肠，喜欢怪谈，暗恋青梅竹马的正树。

レイカ：玲香，性格阴沉的高个子女生，灵感很强，经常被迫帮同学们解决灵异问题。

カナ：加奈，很受欢迎的美女，在请狐仙的剧情中被卷入灵异事件。

メグミ：惠美，加奈的好朋友，帮加奈请狐仙时被卷入灵异事件。

アリサ：有纱，加奈的好朋友，帮加奈请狐仙时被卷入灵异事件。

マサキ：正树，性格开朗，体育万能的帅哥，可是……

ユウタ：裕太，自闭的宅男，头脑聪明，对瑞希……

ナナカ：七夏，在地铁站看到惨不忍睹的一幕后因惊吓过度而住院。

ユカリ：由佳里，据说是一年级的老师，但后来却发现……

サクマ：佐久间，桐塚地铁站的站员？
ピエロ：小丑，在梦幻乐园中游荡，其真实身份是？
ハセガワ：长谷川，梦幻乐园目前的老板，他的父亲……
オーナー：老板，梦幻乐园的老板。

攻略

游戏分七个部分，第一部分是序章，如何进行对后面没有任何影响。第二至六部分是正章，选择支对剧情和结局均产生影响。第七部分必须达成全部正章的“大吉”结局才可以进入。

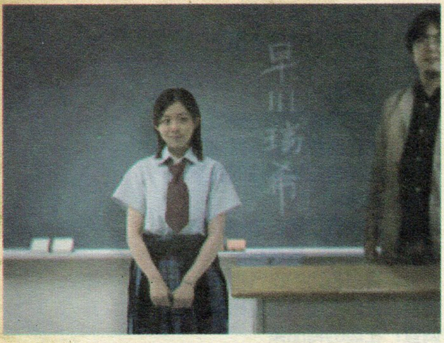
序章：最初的传说，旧校舍的狐仙

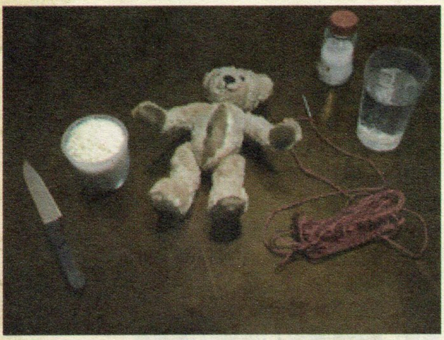
移动：旧校舍二楼洗手间
移动：旧校舍三楼洗手间
调查：水管
移动：打不开的第二扇门
选择：好啊，试试看
移动：旧校舍三楼音乐室
选择：就拜托加奈了
操作：给所有可回复的朋友发短信
调查：没有钉木板的玻璃门
选择：泉　玲香
调查：旧校舍二楼走廊的镜子、二楼洗手间的镜子
调查：三楼走廊的镜子、三楼洗手间的镜子
调查：有纱
操作：在有纱的背后写一个“犬”字

第一章：第一个传说，失踪短信【8个结局】

注意：玩请狐仙游戏时千万别松手，否则……
选择：给加奈打电话
选择：神秘失踪…怎么回事
选择：那么，加奈她们到底去哪了
移动：右边
选择：我们班…
选择：看看旧校舍吧
选择：…是你发的匿名短信吗？
选择：…说得太过分了吧…
选择：我是想试试，可是…
选择：那，就试一下吧
操作：放大左上的画面
调查：花坛
移动：右边
对话：玲香
使用：惠美的手机
选择：失踪的传说也是旧校舍里…
选择：快点试试吧
注意：在这里如果选择“还是算了吧”的话，结局是【凶 No.08】
选择：跟玲香商量一下吧？
移动：旧校舍二楼洗手间
移动：旧校舍三楼音乐室
选择：嗯
调查：留声机
调查：落在黑板下面的硬币
调查：落在留声机前请狐仙用的纸片
移动：旧校舍三楼中间的教室
对话：瑞希
移动：旧校舍二楼右边的教室
移动：旧校舍二楼理科室
调查：讲台右边的煤气管
调查：讲台左边的狐狸标本（两次）
调查：左边的物品架
选择：莉子，把它录下来
选择：这个叫声…
选择：…不是…动物的叫声
选择：应该是加奈吧…
移动：旧校舍二楼右边的教室
调查：落在地板上的手机
移动：旧校舍一楼
选择：再考虑一下
移动：旧校舍一楼保健室
调查：最里面的桌子（得到小镜子）
选择：紫镜…？
移动：旧校舍一楼仓库
调查：黑板和黑板上边四块方形痕迹
移动：旧校舍地下一层资料室
移动：右边最深处（得到三张照片）
操作：点击墙壁中间部分
使用：照片2
移动：旧校舍一楼仓库
操作：给所有可回复的朋友发短信
选择：摸鬼
注意：如果在请狐仙时松手，则结局是【凶 No.07】
注意：如果选择了“过道口”，则结局是【中吉 No.05】
移动：旧校舍一楼仓库
移动：旧校舍二楼洗手间（得到镜子碎片）
选择：「摸鬼」







注意：如果选择了“过道口”，则结局是【中吉 No.04】
使用：照片3
移动：旧校舍地下一层资料室防空洞
使用：照片2
注意：使用照片3，移动到旧校舍一楼，使用小镜子并追加奈，则结局是【中吉 No.03】
调查：左上的急救箱
调查：箱子里面
移动：旧校舍一楼
使用：小镜子
移动：旧校舍二楼
移动：旧校舍三楼音乐室
调查：留声机
操作：在背后写“犬”字
选择：新校舍的顶楼！
注意：选择“操场！”，则结局是【中吉 No.02】
注意：选择“旧校舍的地下室！”，则结局是【凶 No.06】
操作：在背后写“犬”字
结局：【大吉 No.01】

第二章：第二个传说，幻影站台【6个结局】

选择：好吧，我也来帮忙
移动：下楼梯
选择：是来调查灵异现象的
选择：你知道地铁的传说吗？
注意：选择“去别处转转吧”，上楼梯，再选择“别理他”，则结局是【凶 No.06】
移动：上楼梯
选择：听他说些什么吧
选择：我们是想听到最后的
移动：下楼梯
选择：我也去
移动：下去吧
注意：
选择“还是在这等着吧”，则结局是【凶 No.05】
移动：右边
调查：落在地上的石头碎片
移动：下楼梯
移动：下楼梯
移动：右边
调查：报警器
调查：落在地上的石头碎片
移动：上楼梯
移动：上楼梯
移动：左边
调查：墙上的洞
调查：没有头的地藏菩萨
使用：石头碎片
操作：拼合地藏菩萨的头
移动：离开洞穴向左边走
操作：收到短信
选择：镜框的背面
移动：上楼梯
调查：海报背面
操作：将投币储物柜门全部打开
操作：按住骚动的储物柜门（两次）
注意：如果按不住门的话，则结局是【凶 No.04】
调查：落在地上的怀表
调查：将怀表翻到背面，查看刻字
移动：左边
使用：在头骨堆上使用驱魔札
移动：下楼梯
选择：乘地铁吧
注意：
如果没有使用驱魔札，则结局是【中吉 No.02】
注意：
选择“还是不要乘了吧”，则结局是【凶 No.03】
结局：【大吉 No.01】

第三章：第三个传说，独自捉迷藏【16个结局】

移动：客厅（瑞希房间的右边）
调查：厨房
移动：浴室（走廊左边）
调查：浴缸
移动：瑞希的房间桌子旁边
操作：收到短信

选择：还是两个都发到墓场里吧

注意：选择“只发一个到坟墓去”，则结局是【凶 No.12】

选择：去洗澡

移动：客厅

移动：瑞希的房间

选择：出门

注意：选择“不去”，则结局是【凶 No.16】

移动：大门

调查：录像带

选择：一般是指日期吧？

选择：放出来看看

注意：选择“还是扔掉比较好吧？”，再选择“嗯”，则流程最后时结局是【凶 No.07】

移动：客厅

调查：电视

选择：快看，挂历上的日期…

调查：架子、地板下的暗格、厨房

移动：瑞希的房间

调查：壁橱

操作：在瑞希的房间里拍照

移动：浴室

调查：浴室

调查：大门

移动：客厅

选择：独自捉迷藏

注意：选择“请狐仙”，则结局是【凶 No.15】

移动：瑞希的房间

调查：床上

调查：厨房

调查：浴缸

移动：客厅

移动：浴缸

使用：杯子

调查：壁橱

选择：已经懂了

选择：我一个人没什么信心啊…

注意：选择“两个人一起好吗”，捉迷藏的顺序正确则是【凶 No.13】，不正确则是【凶 No.14】

选择：去外面看看吧

选择：去仓库看看…？

调查：录像带和杂志

选择：关于仓田裕见子

移动：客厅

移动：瑞希的房间

选择：只好去看看了！

选择：（得告诉莉子才行…）

注意：选择“不要啊！”，则结局是【凶 No.11】

选择：试试看吧

注意：选择“还没准备好呢…”，则结局是【中吉 No.06】

移动：浴室

选择：「我先来扮鬼」

选择：心中默念３次

使用：布偶

移动：客厅

选择：打开电视，关闭全部电源

选择：闭上眼睛，心中默数到１０

移动：浴缸

选择：说３次『找到了』

使用：小刀

选择：接着你扮鬼

使用：杯子

选择：含在嘴里

移动：瑞希的房间

选择：藏在壁橱里

注意：如果捉迷藏的顺序错误，则结局是【中吉 No.05】

选择：注意听

选择：拼命忍住…

注意：选择“打电话求救…”，则结局是【中吉 No.04】

注意：如果当时没确认录像带内容，又选择了“打电话求助”，则结局是【凶 No.10】

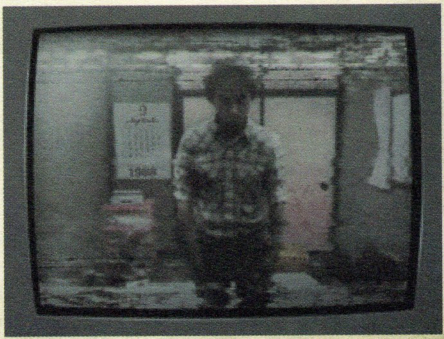
选择：好，快出去吧

注意：选择“再等一会吧”，则结局是【中吉 No.03】

注意：如果当时没确认录像带内容，又选择了“再等一会吧”，则结局是【凶 No.09】

移动：大门

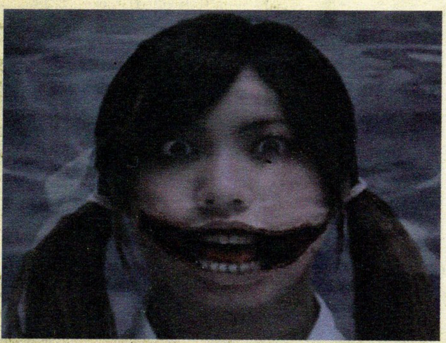




使用：杯子
注意：如果选择“小刀”的话，则结局是【凶 No.08】
移动：浴缸
选择：把盐水撒在布偶上
注意：如果选择“说三次我赢了”，则最终结局是【中吉 No.02】
选择：说三次我赢了
移动：瑞希的房间
移动：客厅
移动：瑞希的房间
调查：地板
操作：拆开地板
注意：如果丢掉录像带，则最终结局是【凶 No.07】
结局：【大吉 No.01】

第四章：第四个传说，恐怖的游乐场【5个结局】

选择：约玲香试试看？
注意：选择“嗯，知道了”最终又选择了“旋转木马”，结局是【凶 No.03】
选择：为什么？
选择：做了个奇怪的梦…
移动：左边
操作：在过山车前拍照
调查：过山车
移动：妖怪屋
移动：进入鬼屋
选择：确认吧
移动：观览车
调查：观览车及操作室
移动：员工室
调查：员工室
移动：旋转木马
操作：在旋转木马前拍照
调查：旋转木马
移动：镜屋
选择：第1个吧
调查：落在地上的气球



调查：最里面的镜子
移动：左边
选择：得给玲香打个电话才行
注意：选择“快逃吧！”，则结局是【凶 No.05】
选择：长谷川，等一下！
注意：选择“你是谁？”，则结局是【凶 No.04】
选择：那个小丑有什么线索吗？
选择：没有逃跑的路线吗？
调查：旋转木马模型、架子、照片和桌子上的记事本
选择：是什么的密码吗？
调查：右边最里面的配电箱
操作：将观览车的开关送上去
操作：右转三次，左转两次，右转三次
调查：保险箱里
使用：红气球
调查：配电箱
操作：将妖怪屋的开关送上去
调查：左边的安全出口
调查：右下的气球
选择：如果没有电就好了
选择：妖怪屋
调查：配电箱
操作：将过山车的开关送上去
操作：顺着荧光漆的箭头指示方向，打开右下的暗门
移动：爬上观览车前的楼梯
使用：红气球
注意：如果使用旋转木马的模型，则结局是【中吉 No.02】
注意：如果最初选择了“嗯，知道了”，再使用旋转木马的模型，则结局是【凶 No.03】
结局：【大吉 No.01】

第五章：第五个传说，都市传说百物语【7个结局】

选择：…老师……帮帮我…
操作：右转两圈，左转三圈，画圆
选择：你好象很喜欢谈莉子的事情呢
选择：…这棵树…好像在哪…
选择：是不是发生过交通事故？
注意：选择“……不，没什么”，则最终结局是【中吉 No.02】
选择：莫非是正树？
选择：这种时候人手越多越好吧
选择：会不会是游泳池？
移动：新校舍二楼
调查：2年2班教室前贴着的海报
选择：不就是正树你吗？
调查：家庭科室和家庭科室准备室
选择：好啊…也不是什么麻烦事
选择：…再仔细看看…
调查：2年1班教室、女洗手间、男洗手间、图书室

选择：要不要进去看看？
调查：图书室里的毕业相册
移动：男洗手间
调查：右边的小房间
操作：注意听敲门的声音，并按原样敲回去（随机次数）
注意：如果不调查图书室，而且敲门失败的话，则结局是【凶 No.07】
操作：在游泳池前拍照
调查：落在游泳池旁的手机
选择：符咒到底应该怎么做呢…
选择：…对…对不起啊…莉子…
选择：…凝视…
注意：选择“只能在学校里找找看了…”，则最终结局是【凶 No.06】
选择：第８４条短信
选择：４２１９…
选择：点击通话键
选择：来玩凝视游戏吧
选择：天国
注意：如果没有调查校舍，直接上楼的话，则结局是【凶 No.05】
移动：新校舍二楼男洗手间
操作：在图书室拍照
移动：屋顶
选择：到顶楼去
选择：…是…是谁？
注意：选择“…不要啊！”，则结局是【凶 No.04】
选择：脸色…不太好啊…
操作：输入4219
注意：输入“1024”，则结局是【凶 No.03】
结局：【大吉 No.01】

第六章：最终的传说，灵异照片

移动：右边
操作：点击照片左下
操作：点击照片中上
操作：点击照片左中

最后的话题

以上，全部攻略结束……至于剧情，大家就自己在游戏中体会吧。最后还有个汉化者访谈，汗，因为某糖不能自己访谈自己，所以由剑纹代劳了……

剑纹：呃，糖酱怎么想起自己汉化游戏来了？
棉花糖：这……其实某糖一直都有日译癖和攻略癖。
剑纹：说得也是，但起初不是决定和要乐一起做这个游戏吗？
棉花糖：呵呵，想法是好的，但苦于要乐目前没人组织，组长也不知道跑到哪里去了，而且也借不到美工，到头来还是只有某糖和DNA大人合作……反正也没劳动到外人，干脆就在自己干活的PG发了算了。
剑纹：行，那我就捡便宜了，哈哈……不过貌似看到以前有人说要汉化这个游戏，中间说是因为文本格式有问题所以不容易翻译？糖酱在汉化过程中有遇到这种问题吗？
棉花糖：这个……怎么说呢，只有一点点选择支和事件是抽出型的，也就是在主剧情的前面以及后面出现，遇到后只要跳转一下，转换思路就可以了，整体来说没什么大问题，语法和词汇也都是女子高生常用的，相对简单。
剑纹：但我去找别的汉化组要来的文本怎么都是按照长度来排序的呢，前后文完全不连贯。
棉花糖：呵呵，因为这游戏的文本几乎全都是在ARM9里的，如果分析不完全，只按照长度顺序导出，那肯定是没法译的嘛，就算译了，校对和润色也得吐血，而且不可能没有硬伤。幸亏某糖译的文本是DNA大人导出的，他导的文本总是很替翻译着想，人蛮好的。
剑纹：哦，那你准备什么时候嫁给DNA大人呢？
棉花糖：晕，你乱说什么呢，咬你啊= =#
剑纹：好吧，这游戏文本量不大吧？
棉花糖：嗯，很小，只有500K多点，一个月就译完了。
剑纹：哇塞，那岂不是很快？你平时还要上班，还要打游戏和写攻略，也不耽误翻译？
棉花糖：……你埋汰我呢？够慢的了。
剑纹：完全没有那个意思……那么糖酱以后还打算自己汉化么？
棉花糖：嗯，手上还有两个破解好的游戏，如果有机会的话还会继续出品的。
剑纹：能透露一下是什么类型的游戏吗？
棉花糖：基本都是冒险解谜的啦，比较喜欢这种类型，译起来也开心。
剑纹：那，禁锢都市传说有可能出完美版的汉化吗？我看见里面很多日文图片。
棉花糖：这个就得问DNA大人了，他看不上我修的图，但他自己又没时间……
剑纹：好吧，那我们就期待糖酱的下一部作品了，谢谢糖酱接受采访。
棉花糖：……都是同事客气什么，有空请吃哈根达斯就行了。
剑纹：……（逃）……

关于本攻略，小编有话要说！

也许有人好奇，本作是个老游戏，为什么还做攻略呢？如果你是从头看本文，会发现这是对应中文汉化版的攻略。可是汉化版ROM网络上并没有下载啊？其实是这样：本作的汉化版由棉花糖mm独自翻译汉化，网络上没有发布，而是把ROM给PG首发！推荐各位喜欢恐怖AVG的朋友，不妨试试本作。如果遇到分支路线什么的细节难点，可以参考本攻略哦。再此感谢棉花糖对PG的厚爱吧。

高达黑历史



冻……冻……冻死偶啦！全国寒潮一直往南下来，月莺现在手指都冻得僵硬，脚下冰冷，驾驶能力的10%都发挥不出来啊。现在随便一个联邦的杂鱼就能秒杀偶了。难怪地球战线我军总是吃亏，从宇宙回来的人受不了这种突变的天气啊。咳咳，牢骚发完，话说《高达VS高达》系列的新作《机动战士高达：高达对高达Next Plus》又要在PSP上发售了，这作将收录来自《高达》系列18部作品里的部分MS机体总共60机以上，16首耳熟能详的动漫音乐，并且为了让PSP版内容更为丰富这次加入了PSP版独有的next-plus模式，此模式任务多达250种以上，让玩家挑选4台机体组成小队，挑战各种不同胜败条件的任务，并使用过关所获得的经验值与GP来强化机体能力或是购入新机体。另外游戏还包括与MA作战。以高达主题的游戏真是一年到头都不会停滞呢。

黑历史的机库

漆黑之夜的独行侠
从日本学习了忍术的MS-08TX/N



众所周知，在高达系列最经典的一年战争，机体百花缭乱，琳琅满目。但是其实实际上许多机体和型号都是后面添加的，原著中可是一个影子都看不到。这个EXAM系列机体是完全来自游戏，现在也成为了历史中重要的MS了。这次我们就趁着PS3《机动战士高达战记》的余风来介绍一下吉恩方的EXAM系列机体伊夫里特以及他的最新信号MS-08TX/N夜行装伊夫里特。

曾经开发MS-09大魔系列而一跃成名的Zimmad公司是吉恩公国内技术力量和规模仅次于吉恩尼克公司的军工企业。该公司主要业务是MS的开发及周边兵装的制造，可以说是一家实力相当雄厚的军工企业，在一年战争时期享有非常高的声誉。一年战争中期吉恩军发动地球侵攻作战后，为了适应地球作战的需要，急需一款全新的陆战型机体来代替原先的地面战主力MS-06J扎古Ⅱ陆战型。为此吉恩军军部特地提出了“陆战MS开发计划”。吉恩尼克公司和Zimmad公司分别推出了各自的产品——MS-07系列和MS-08系列，以此来争夺新一代主力陆战机体的霸主地位。

Zimmad公司的MS-08系列是与吉恩尼克公司的MS-07系列同时进行开发的机体，设计思想则以接近战和游击战为主，因此特别着重于机体的轻量化及格斗战能力的提升。可是由于所采用的发动机效率非常低下，导致了机体的出力严重不足，而且机体的整备性之低也非常令公司高层及军部失望。这两个重要原因使得MS-08系列的开发计划不得不被迫终止，并入到MS-07系列的开发计划当中。

MS08－TX伊夫里特是YMS－08A的发展型，跟YMS－08A一样，MS－08TX是针对近距离格斗战而开发的陆战用试作型重MS。为了更适合于近距离格斗战中使用，MS08－TX配备了散弹枪、热能军刀和烟幕发射器。而MS－08TX的强大近格斗能力在配备到特别部队服役后获得高度评价。不过由于MS－08TX的强大陆战性能与吉恩高层的宇宙至上主义不相符，因此MS－08TX只生产了8架。其中1架被配置到EXAM系统开法计划当中而改装成MS－08TX(EXAM)伊夫利特改。而004号机则配置给吉恩亚洲留驻部队的特别部队“狩猫小队”作为队长布恩上尉的坐骑，其余6架作战记录不明。

MS-08TX[EXAM] 伊夫里特改 · 克尔斯特博士在流亡到联邦军之前于吉恩公国军的弗拉纳冈机构开

发的搭载EXAM系统的实验机。这台实验机原本是8台MS-08TX，其中的1台由于搭载了EXAM系统，机体的运动性得到飞跃的提高，使原本就是为接近战而开发的本机如虎添翼。本机驾驶员是吉恩军的超级王牌驾驶员之一——尼姆巴斯上尉，机体两肩的涂装颜色使用了他所偏爱的红色。

由于NBGI推出了PS3的《机动战士高达战记》，MS-08家族又添加了一个新成员，MS-08TX/N夜行装伊夫里特（EFREET NACHT），NACHT是德语中夜晚的意思。本机原本是吉恩军奥德赛基地司令官马克白所有，在一年战争后被地球联邦军回收，后来在进行该机测试的时候被吉恩余党军夺走（月莺：擅长强夺作战是我军优良传统）。

MS-08TX/N夜行装伊夫里特搭载了Jamming系统，加上其紫色涂装，非常有利于夜间的战斗。主要武器是被命名为“暗夜之刃”的两把实体巨型武士刀，可以使用宫本武藏的二刀流战法；副武器为4把“苦无”飞镖，这不论形状还是名称都完全就是日本忍者惯用的暗器，而且和传说中日本忍者用苦无能钉住人一样，据说这个MS版本的苦无也能钉住MS……（月莺：马克白先生什么时候去被日本文化熏陶了一下？不过按照他喜欢骑士道的性格来看，迷上武士道似乎也合情合理）最后的手腕3连发加特琳机关枪就不怎么起眼了。

总之这么一看来，MS-08TX/N夜行装伊夫里特就是马克白同志去日本取经后自己搞出来的一台本来是用于观赏的MS。





机体番号	MS-08TX/N
机体代号	夜行装伊夫里特
出现作品	PS3游戏《机动战士高达战记》
机体类型	夜战特化试作型MS
制造商	Zimmad公司
所属	吉恩公国军
机师	埃里克?布兰卡
技术参数	
内部环境	
全高	不明
全重量	不明
装备及设计特征	
武装	
暗夜之刃	
苦无	
3连发加特琳机关枪	
机动性	★★★
装甲	★★
白刃	★★★★
射击	★
夜战	★★★★★★



狩人营地
HUNTER CAMP



说起来，弥可似乎已经很久没有开MH刷怪了，Wii版的3代已经出了很久，也仍然还没有尝试过，也许是不习惯Wii的操作，也许是在等PSP的版本，也许是偏爱的惯性使然，也许仅仅就是懒……总之，弥可的记忆仍然停留在P2G的时代。

那么，今天就让我再讲一次那时的猎人生活吧。

我必须承认的是，MH最初吸引我的地方，不是爽快的战斗，也不是华丽的装备，更不是形态各异的怪物，而是那些可爱的猫咪。虽然随着游戏时间的增加，我在MH里发现了众多吸引我的元素，但猫咪仍然是我的最爱。

所以，我没有任何理由不玩P2G。

其实我的游戏时间并不多，当周围的男玩家朋友们都穿上了G级套装、刷满了徽章和称号的时候，我还穿着普通的电龙套攒调和表，并执着地要求他们陪我去踩蘑菇……也许我就是这么个多事的游戏mm，在洗澡和MH之间，我通常选择了洗澡，男玩家们常常质疑我对MH的热爱，但是他们无法理解我虽然爱MH，但是我不洗澡就会臭得没有人肯爱我……



其实我的游戏状态很累心，当男玩家们一遍又一遍地接连去挑战轰龙迅龙老山龙的时候，我却一定要在每次任务结束后去挖光农场的每一个蜂蜜，而且还要认真审视一遍有什么新装备可做，尽管根本没拿到任何好素材……也许我就是这么个偏执的游戏mm，本来自由度很高的游戏却让我玩出了疑似强迫症的症状，男玩家们等我一起去做任务时常常是不耐烦的表情，但当他们没有蜂蜜的时候表情通常又会转变得很快……

其实我玩得很没有技巧，当男玩家们带着彪悍无比的大猫同去杀敌的时候，我还在因为不满意猫咪的毛色而频繁更换，以至于每个猫咪都跟我不熟……也许我就是这么个挑剔的游戏mm，我也时常会羡慕别人的无敌猫猫，但当我看到我最喜欢的猫咪在家里打坐冥想，总觉得人生是那么美好……

也许游戏有时候就是这样，不一定玩到最好才证明最爱，有所保留也是另一种美，不是么？

看到这里，大家是否会觉得我的猎人生活很枯燥无味？其实并不是这样的，我的MH也有许多非常有趣的事情发生呢。

记得第一次去打砦蟹，用一直在用的太刀怎么也打不过，又按照熟练度依次换了双刀、大剑、锤子，都可耻地失败了，无奈之下只好用多余的素材去做了一把弩，做完了才发现，自己根本没有枪手装备……这时候我的游戏强迫症彻底地爆发了，我不要等人联机帮我，我不要去刷素材做装备，我也偏不先去打别的任务，我要光着去杀大螃蟹！于是，经典的一幕出现了，一位彪悍的女猎人，扛着镰蟹弩，带着买来的低级弹，穿着内衣和内裤，出现在大螃蟹面前……此次事件的结果是我赢了，于是我的狩猎日记里载入了“无装备完成”这光荣的一笔。看到这个记录的朋友们都会瞪大眼睛，觉得我是个很牛×的家伙，我也就很不客气地顺势装出一副“我就是要这样挑战”的样子，其实他们不知道，这只是我没素材做装备又犯拧的结果而已……

这是比较爽的一次，还有一次就有些让人哭笑不得了。因为喜欢电龙套的小耳朵和肉垫，我就一遍遍去刷电龙，平时不喜欢刷素材的弥可装备和武器都很不高级，所以几乎每次都是在最后几分钟才搞定。某次，电龙在只剩五分钟的时候跑去高台（我上不去那种）睡觉，我一个太刀流，而且没有带任何音爆弹染色弹，连个小石子都没有，就那么眼睁睁地看着时



间流过，结束，任务失败……估计当时那只死电龙剩余的血量也就是一刀的事……（请原谅，让我一个人安静一会儿……）

咳咳，还有一个比较有意思的事情，估计不少猎人都遇到过。杀黑狼鸟，那家伙都瘸了，状态基本上是一咯吱就死的那种，可它竟然跑来跑去的，我追了好几个地图都砍不上那一刀。最后到了一个有大野猪的地方，我心说：“真烦人，还得躲猪，麻烦死了……”正想着呢，胜利音乐赫然响起！原来那家伙让野猪给顶死了……呃，怎么说呢，这样固然是好啦，只是，那种一刀砍下去怪物应声倒地的快感就这样被一只野猪生生抢了去……

说了这么多有的没的，突然发现自己不像是在给掌机迷写稿子，倒像是在BLOG上胡言乱语呢……PSP go已经出了很久了，我却还在玩我的PSP 1000，是不是真的有些过时了？启动MH，才发现原来热闹的波凯村冷清了许多，原本一起联联机的同学们毕了业也都各奔东西了，相隔的距离也远远超过了PSP WiFi的连接范围，村子里只剩下穿着小耳朵电龙套装的弥可mm独自一人了，打开联机杀怪的记录看看，日期已经是很久之前的了，突然心里一阵伤感……

不不，弥可的文怎么可以这么蓝调呢！毕了业，到了新的环境，我又多了很多新联机对象（游戏杂志编辑部从来就不缺这种人才……），弥可的波凯村又热闹了起来，收集的名片也变得长长的了。看他们站在集会所的出发口，铁青着脸强忍着等我去农场挖蜂蜜的怪样子，心中总会涌起一丝温暖，也许当一个游戏mm就是有这么点儿优越感吧，呵呵……

说起来，弥可真的已经很久没有开MH刷怪了，Wii版的3代已经出了很久，也仍然还没有尝试过，不是不习惯Wii的操作，也不一定非要等PSP的版本，不是偏爱的惯性使然，也不仅仅是懒那么简单……只是，提到MH，我就忍不住会想，我可爱的猫咪们都还乖吗？我漂亮的电龙套还闪闪亮吗？我心爱的太刀还锋利如初吗？我的那些猎人朋友，你们都还好吗？

听说PSP要出MH猫咪育成计划了，我很期待。

文/弥可

下个版本希望增加的功能，避免和猫打架的方法



狩人营地征稿启事

锵锵~！PG金牌栏目——“狩人营地”装修后隆重登场！弥可我现在是这块地盘的主人，诸位对创作有兴趣的猎人们注意啦，本营地现在正式向你们征集稿件，无论是游戏心得、打法研究、狩猎趣闻还是同人故事，统统投过来吧！稿件被选中刊登的话是有非~常优厚的稿费可以领的哦……如果你喜欢MH并且文笔了得，就不要再犹豫啦，快快将你的作品发给我！字数限制在2000—3000之间，投稿邮箱是meeko.dr@qq.com！



NDS ●AVG ●2009年12月10日 ●Tecmo ●1人

每当夜幕降临，哥总是拖着疲惫的身躯，把我那泛黄的迷彩服脱掉，换上了我从夜市第三个摊子买来的非主流服装。昏黄的路灯下，有一道孤寂的身影走进了小巷深处的一家网吧，留下的只有寂寞的背影。没错，那就是哥。熟悉的走到了吧台的位置，拿出了8元人民币，淡淡的说了句“包夜”。吧台新来的女网管，对我投出了一道暧昧不明的微笑，哥无奈的摇了摇头。

搜查：第一天（系统介绍）

2010年8月6日，米兰达旅馆前。

？？？：杰伊，这边。

？？？：这里就是米兰达旅馆吗？

？？？：这里就是19年前，那件案子的案发现场了。

？？？：……是嘛。

？？？：已经向经营者取得搜查许可了。

？？？：案发现场在哪间客房？

？？？：在315房间，莫非这两起案子之间有什么关联？就像当时一样……

？？？：……是嘛。

？？？：呐，杰伊，莫非你和课长都认为那封信是来自普罗维登斯的吗？

？？？：虽然没有确切的证据可以证明，不过这种可能性还是很高的。

？？？：不过就算是那样的话，现在再去调查19年前的案发现场，我觉得也不会有什么新线索吧。

？？？：不要妄下结论，不调查怎么知道有没有线索呢。

？？？：嘛，话是这么说，可是……我觉得有件事很可疑。

？？？：……什么事？

？？？：我说，为什么那封信会寄给你呢？杰伊，你会不会有什么事情瞒着我们？

？？？：……

？？？：……杰伊？

？？？：……

？？？：……杰伊！

？？？：……嗯？

？？？：……你还在想？

？？？：……嗯。

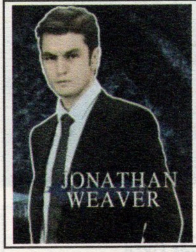
？？？：杰伊，我想起来了，自从收到那封信以

后，你的状态就开始有些不对劲……如果有什么困难就直接说啊。

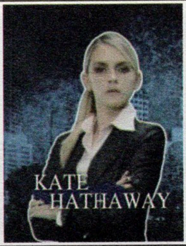
？？？：……没什么，我有一种随时随地陷入思考的毛病。

？？？：……这样啊，那好吧。那先拜托你，在跟我一起工作时，如果你突然想要陷入那引以为豪的思考回路，请先跟我打个招呼好么？虽然我们已经是搭档了，但你的一些毛病我还是无法适应。

我的名字叫做“乔纳森•韦伯”，平时大家习惯叫我“杰伊”。

	乔纳森•韦伯	
	姓名	乔纳森•韦伯
	年龄	31岁
	情报	通称“杰伊”，FBI克罗克福特支局特殊犯罪课所属搜查官。

然后，她的名字叫做“凯特•海瑟威”。

	凯特•海瑟威	
	姓名	凯特•海瑟威
	年龄	29岁
	情报	FBI克罗克福特支局特殊犯罪课所属搜查官，杰伊的搭档。

我们都是FBI克罗克福特支局特殊犯罪课所属的搜查官，凯特被分配到特殊犯罪课是一个月前的事情。她说得一点也没错，我们之间并不是很了解。是啊，凯特她还不知道我过去曾经经历过什么。就这样，我们被派到19年前尚未解决的一桩杀人案，也就是目前被称为普罗维登斯案件的案发现场，进行搜查行动。我收到了一封来自19年前的信件，信上写着“杰伊，回忆起来吧，一切真相都在最初的那个房间里等着你”的字样。目前我们正在前往当初普罗维登斯的犯罪现场。

杰伊：19年前案件的现场是315号房间，凯特，我们走。

凯特：嗯。……啊，稍等一下，课长来电话了。他说如果到了案发现场就给他打电话。

杰伊：凯特，向课长报告这种事情就交给你吧。我先去现场调查了。

凯特：……等一下，杰伊！

19年前的连续杀人案，被称为普罗维登斯的那个罪犯突然送来了一封信。这里到底隐藏着什么阴谋呢？米兰达旅馆的315号房间，我一定要在这里阻止那封信上的阴谋！

米兰达旅馆，315号房间……这是19年前，最初发生案件的地点，普罗维登斯那个家伙到底为什么要让我到这里来呢？嗯？地板上好像有什么东西……



好了，接下来就要靠玩家独立操作了。

移动和变换视角
移动： 左手习惯时：Y=前进，A=后退，B=左转，X=右转 右手习惯时：上=前进，下=后退，左=左转，右=右转
变换视角：用触笔在触摸屏上拖拽
调查：点击可疑的位置

调查掉落在地板上的物品，得到【染血的扳手】和【染血的信封】，拆开信封后得到【小钥匙】和【普罗维登斯之眼】。

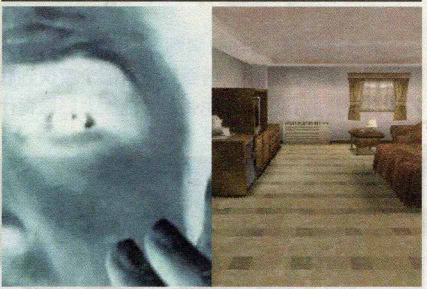
看到硬币上的图案后，我突然觉得头痛欲裂，而且当我再次张开双眼时，发现视野分成了左右两半，右边是正常的现实世界，而左眼看到的却是一片昏褐色的场景，电视里的节目也不一样，右边是当前的棒球直播，而左边是昨天的夜间新闻……这到底是怎么回事？右眼看到的浴室门关得好好的，而左眼看到的浴室门却是虚掩着的，虽然很相似，难道不是同一间屋子吗？不，这并不是场所的问题，而是时间……左眼的视野看到了昨夜的场景，也就是3月5日晚上的315号

房间吗？莫非我可以看到过去的场景？去浴室门口看看吧。

预感闪景

点击中——预感闪景

在隐藏着真实过去的场所中，集中注意力，持续点击可疑的位置，画面就会闪烁起白色光芒。我们把这样的情况叫做“预感闪景”。



对浴室门实施预感闪景后，果然有了相应的反应，脑海中浮现出一张奇特的残缺画面。

景象拼图

景象拼图

预感闪景成功后，在杰伊的脑海中浮出的残破图像碎片（景象拼图）里，就会显示当前景象。



我的本能告诉我，这的确是过去发生的事情……既然要和过去一样，那么就把这扇门打开吧。在背包中选择【小钥匙】打开浴室门，发现浴室中似乎有个人影……那个闪景到底……？

查看景象拼图

景象拼图

将发生预感闪景的场所布置成与过去相同的状况，就可以看到真实的过去“景象”了。

更新景象拼图

景象拼图

查看景象后，在预感闪景当中出现的场景拼图图像，就会变成过去场景图像的再现。

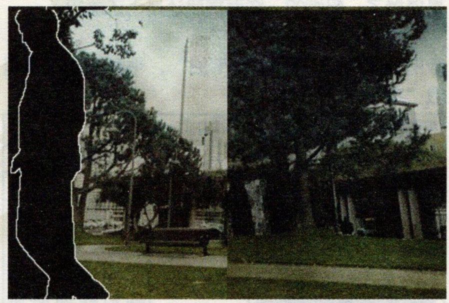
胸中有种压抑的感觉，浴室里的光线很暗，感觉有些凉意，隐约可以闻到刺鼻的味道。

隐藏着真实的场所

左手习惯时：左边现在，右边过去

右手习惯时：左边过去，右边现在

过去的真实都隐藏在过去与现在不同的地方。没有隐藏信息的地方是不会出现预感闪景的。



精神力

精神力数值一旦降低为0，就会GAME OVER

如果预感闪景失败，就会损失精神力。一旦精神力耗尽就会GAME OVER，请注意。



转身在浴帘上使用预感闪景，发现过去的景象中浴帘是被拉开的。用触笔向左拖动浴帘，看到墙上的血字，同时左眼也看到一个模糊的人影。

这是……血书吗！？“杰伊，你还记得吗？19年前的那场惨剧……我又要开始杀人了”——是普罗维登斯留下的，那个家伙又要开始杀人了吗……唔！是谁！？

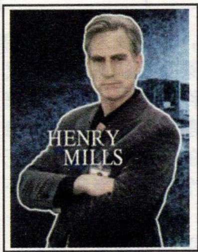
一阵剧痛过后，杰伊晕了过去……而我们的故事也就正式开始了。

第一天（剧情攻略开始）

一大早就被凯特的电话吵起来了，算算日期今天也该是我休息吧——她说是老板让加班，我们两个得赶快到课长室去（某糖：天下乌鸦一般黑）！好吧，不过课长貌似很少让我们在休息日加班的，估计是有什么麻烦了。凯特虽然是新人，不过她说的话也有一定道理，不去看看怎么知道是什么事呢。

移动：FBI课长室

总之先去FBI课长室看看吧。我和凯特来到课长室后，课长貌似是嫌我们来得慢了，劈头盖脸就是一顿训斥……凯特作为新人算是挺可怜的吧，不过课长应该有急事才会叫我们来加班的。这位是亨利•米尔兹，我们特殊犯罪课的课长。米尔兹是地方警察出身，很年轻时就有处理特殊犯罪方面的经验了，他对案件搜查的实践内容以及犯罪心理知识都有很深的造诣。



亨利•米尔兹	
姓名	凯特•海瑟威
年龄	54岁
情报	FBI克罗克福特支局特殊犯罪课课长，杰伊和凯特的上司。

昨天，畅销全城的纸媒——克罗克福特时报发来了一封诡异的信件，那封信件是装在非常古旧的信封里发来的，邮戳上的年份是19年前……最令人惊讶的是，信件竟然是发给我的！信上的内容是这样的：“杰伊，回忆起来吧，一切真相都在最初的那个房间里等着你”。我当然知道这封信意味着什么，它意味着普罗维登斯……19年前在克罗克福特发生5起震惊全国的连续杀人案，在这5起案件的犯罪现场尸体旁边，犯人都留下了一枚画着独眼金字塔的纸片，而且那些纸片都是1美元的切角，这个标记被称为“画在1美元上的普罗维登斯之眼”，而这桩尚未破解的连环杀人案，其案犯被人们称为“普罗维登斯”。我为什么会收到这样一封诡异的信件呢？莫非是当时知情者的恶作剧？但19年前的邮戳又那么显眼……不详的预感油然而生，令人觉得毛骨悚然。怪不得课长会突然叫我们来加班呢，这桩案件不容小觑，如果做个最坏的打算……普罗维登斯莫非又要出山了？得到课长的命令后，我跟凯特一起来到当年的案发现场——米兰达旅馆。得到【盖着19年前邮戳的信件】。

3月6日14点

头痛欲裂的感觉……到底是谁在叫我？凯特？还是另有其人……我惊醒了，原来是做梦。对了，我在米兰达旅馆的315房间突然被人袭击，然后就晕倒了。后来凯特觉得我在楼上很久没下来，就上楼找我，结果发现我倒在浴室的地板上……虽然头很痛，但意识还算清醒。果然，凯特也看到浴室墙壁上的血书了——虽说是血书，其实只是用红色涂料写上去的而已，另外她还在房间的地板上发现了一把破旧的扳手，以及一片普罗维登斯之眼，不过这些证物都被警察带走了……为什么警察会参与调查呢？还用问么，是旅馆的老板报案的，他一定是看见血书被吓坏了。不过凯特也给我带来了令人震惊的事情——在我昏迷的这短短的几小时内，本市的利伯蒂恩旅馆发生了一起谋杀案，死者的名字叫做“凯文•科奈尔”，是该旅馆的一名员工，而且尸体旁边也有一枚普罗维登斯之眼！



自动存盘点

我匆匆忙忙地穿好衣服，跟凯特一起回到课长室，她已经向课长做了报告，关于米兰达旅馆的情况……我竟然在新人面前出丑，真是太丢人了……不过墙上的血书难道真的意味着利伯蒂恩的谋杀案与普罗维登斯有关吗？为什么课长的态度会那么肯定呢？还是先和他谈谈吧。

会话：关于确认普罗维登斯作案的理由
会话：关于共同点
会话：关于萨姆•克里奇谋杀案

课长认为，现场有普罗维登斯作案这样确凿的证据就代表着很有可能是普罗维登斯再次犯罪，而两件案子也惊人地相似——地点都是在旅馆的客房中，死者也都是旅馆的从业人员，被害者的死亡时间也差不多相同，最重要的一点就是墙面上都有留言，19年前的留言是“谁也无法阻止我，体现真实是神之眼的旨意”。一切线索都指向19年前发生的萨姆•克里奇谋杀案，也就是普罗维登斯在米兰达旅馆315号房间用钝器将从业人员萨姆•克里奇的案件。可当时不但没有目



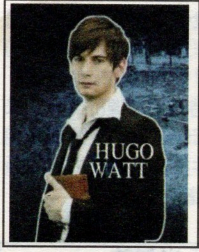
击者，甚至连凶器都没有发现，唯一的证物就是尸体旁边留下的一小片普罗维登斯之眼——这桩离奇的案件就是后来普罗维登斯连续杀人案的开端。犯人竟然自信地向报社等新闻机构发布作案声明，无论是警察还是FBI都对这起案件十分恼火，但就算拼命调查，至今却仍然没有解决。如果普罗维登斯真的按照血书声明的去做，那么再次犯罪的可能性就相当高了，它就像是一只渴望鲜血的杀人鬼，令人防不胜防。既然现在的第一件案子与19年前的第一件案子完全相同，那么调查第二件案子是否可以提前看穿普罗维登斯的阴谋呢？经过课长的认可，我们二人组为了斩除这只邪恶的魔鬼，决定再次调查19年前的案件。首



先我们要了解一下这次利伯蒂恩旅馆的案子，不过警察却是个棘手的对象，因为他们向来喜欢与FBI作对，那么就从问询负责勘察现场的警察开始入手吧。

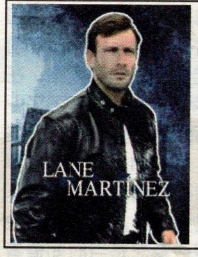
移动：利伯蒂恩旅馆

刚到利伯蒂恩旅馆门口，就看见大学时的学弟雨果在一旁转悠，边转还在念叨着“真愁人啊，犯罪现场不让进”之类的话。原来他正在为报社取材，不愧是时报的记者，嗅觉还真是灵敏啊，立刻就联想到这件案子与19年前的普罗维登斯有关了。



雨果•瓦特	
姓名	雨果•瓦特
年龄	28岁
情报	克罗克福特时报的新闻记者。

雨果这家伙个性非常开朗，算是我为数不多的朋友之一。介绍凯特和雨果互相认识之后，又针对普罗维登斯发来的信件讨论了一番，原来雨果已经都知道了，但目前警方为了杜绝消息外泄，采取拒绝一切采访的办法，所以他也无计可施——守在现场的那个警察相当顽固。于是这家伙又想出个鬼主意，竟然想跟我们FBI一起混进现场，而且还说可以回馈情报给我们，也就是常说的GIVE AND TAKE得到【雨果的手机号码】……如果有消息的话，也许我会考虑这么做吧。雨果走后，我们进入案发现场。果然如他所述，现场有个杀人课的警官守着，名字叫做雷恩•马汀斯。



雷恩•马汀斯	
姓名	雷恩•马汀斯
年龄	32岁
情报	克罗克福特警察局所属警官，普罗维登斯案件的负责人。

看起来这位警官并不是很友好，不但完全不相信我们FBI方面的推断，连鉴别课的鉴定结果也不想拿给我们看……多亏凯特使出了美人计，雷恩才放松了警惕。那么先回办公室看看吧。

移动：FBI办公室

让凯特从数据库中调出19年前普罗维登斯的全部案件，在1991年2月-3月间曾经发生过5起连续杀人案，受害者一共有6名，最后一起案件当中还有一名儿童身负重伤后下落不明。全部案件都没有发现凶器，当时负责案件的刑警叫飞利浦•罗宾斯，但现在已经离职了。



会话：关于第一次谋杀案——萨姆•克里奇谋杀案
会话：关于第二次谋杀案——查尔斯•史密斯谋杀案
会话：关于第三次谋杀案——伊丽莎白•坎贝尔谋杀案
会话：关于第四次谋杀案——迪克•戴兹蒙德谋杀案
会话：关于第五次谋杀案——贝克一家谋杀案

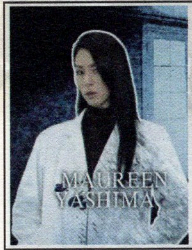
查看全部线索后，就可以去警察局了。

移动：市警察局杀人课

找到雷恩警官后，向他询问案件进展情况。

会话：关于凯文•科奈尔谋杀案
会话：关于萨姆•克里奇谋杀案

雷恩让我们自己去鉴别课问问，在那里遇到了凯特的朋友——莫林•屋岛。



莫林•屋岛	
姓名	莫林•屋岛
年龄	29岁
情报	克罗克福特市警察局的鉴别官，凯特的朋友。

看来莫林已经知道普罗维登斯事件了，警察局中也在议论纷纷，害怕这起案件会按照连续杀人案的事态发展。

会话：关于凯文•科奈尔谋杀案的情况
会话：关于萨姆•克里奇谋杀案的情况

了解情况后，就可以去萨姆•克里奇谋杀案的第一发现者那里看看了。

移动：阿尔弗雷德家

表明身份之后，阿尔弗雷德开始和我们交流。

姓名：阿尔弗雷德•布朗
年龄：56岁
情报：第一起谋杀案的被害人萨姆•克里奇的同事，案件的第一发现者

阿尔弗雷德对于FBI重新着手调查19年前的案子表示不解，毕竟那件案子已经过去很久了。当得知普罗维登斯也许会再次行凶的情报后，阿尔弗雷德很吃惊，同时也决定配合我们的调查。

会话：关于当天的情况
会话：关于萨姆•克里奇谋杀案的情况



有关当年的案件细节，这位老人已经不记得了，但从他口中得知的情报中有一条让我很在意，他说萨姆是趴在地上的，而从鉴别课的莫林那里得到的情报则是仰面躺在床上，这微妙的细节对案情有没有帮助呢？也许是因为回忆起可怕的过去，或者因为年头实在太久远，阿尔弗雷德不愿再告诉我们什么情报了，我们只好去警察局问问当年负责调查那起案件的警察。

移动：警察局杀人课

向雷恩询问有关当年查案的负责人住址，得知飞利浦的情报。

对话：关于飞利浦•罗宾斯

移动：飞利浦家

飞利浦退休了，现在已经是一位白发苍苍的老人。

姓名：飞利浦•罗宾斯
年龄：65岁
情报：前克罗克福特市警官，过去曾经担任普罗维登斯案件调查主任。

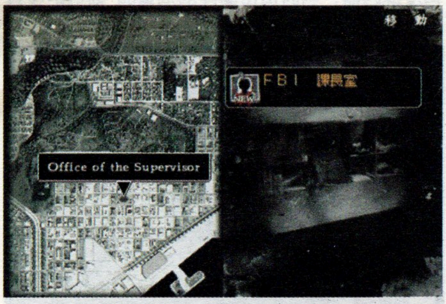
这位退休的老警官对待FBI的态度并不是很友好，他认为普罗维登斯案件一直无法破案的责任都在于FBI的玩世不恭。当我们将今早发生的案情告诉飞利浦之后，他才开始明白事态的严重性。

会话：关于案件的第一发现者
会话：关于被害者
会话：关于萨姆•克里奇谋杀案的情况

飞利浦说被害人平时品行不好，工作时出去抽烟，同事们找到他的时候他已经死在一间空房里了。虽然还没有发现凶器，不过应该一击毙命的。尸体的状态是仰面朝天，就像睡着了一样。可为什么阿尔弗雷德说尸体是趴在地板上的？莫非他真的是老糊涂了？到底是谁、为了什么撒谎呢……

搜查：第二天

又是那个梦，梦见我独自蜷缩在那栋房子的那个房间中，抱紧膝盖啜泣着……“杰伊，杰伊”……耳边不断传来丹尼那稚嫩的声音，我擦干眼泪，起身去寻找丹尼，可无论如何也找不到他……“丹尼，丹尼！”……总是在呼号中惊醒。一早起来就没什么精神，凯特显得很担心，她说我昨天在昏迷状态中似乎不停地在说“……那是什么？究竟看到了什么？”之



类的话。也许凯特不会相信我看到了什么，我看到了那个房间的过去……当时我先进入315房间，而凯特还在外面，我看到地上有个染血的信封，将它拾起后眼里突然出现了奇怪的景象，也就是同一房间过去的景象，当时浴室的墙壁上还没有写下血书。这到底是为什么呢？

选择：也许是我的特殊能力吧（选哪个都可以）

凯特还是将信将疑，其实我也无法确定是真是假，因为还是头一次碰到这种事情，摸到普罗维登斯之眼后就可以看到过去的景象？太不可思议了……其实进入那所房间后产生的剧烈



头痛倒不是第一次，小时候也经常会发生，然后就什么也不记得了。父亲对于这种现象的解释仅仅是“别多想了，杰伊，你只是和别人稍微有些不同而已”，莫非父亲知道些什么？先回办公室吧。将任务的进行程度向课长做了个简单交代，领导也认同我们的办案方向，他建议我们去找克罗克福特大学的哥顿教授谈谈。其实我的父亲并不是生父，生父在我小时候已经去世了，领养我的是弗雷德里克•韦伯先生，克罗克福特大学的儿童心理学教授，而且当前要去拜访的哥顿教授以前是弗雷德里克教授的助手。凯特询问了一些杰伊家里的事情，于是就可以回家调查了。

移动：杰伊家

没想到办案过程中还可以回家——看来养父的状态不错，还是那么活跃。

姓名：爱德华•哥顿
年龄：43岁
情报：大学教授（犯罪心理学），以前是杰伊亡父的助手。

不过养父对我继续调查19年前的谋杀案持反对态度，因为我是19年前普罗维登斯案件唯一的幸存者，他怕我再受到刺激，引起特殊能力爆发危及身体……他早就知道我可以看到过去发生的事情，并经常替我担心。

会话：关于不一样的感觉
会话：关于普罗维登斯案件的调查情况

原来这并不是我第一次看到过去发生的景象，以前曾经发生过几次这样的现象，必须是在案发现场，而且要满足一些条件。当时都伴随着剧烈的头痛，事后还会忘记所看到的一切。虽然知道他担心我，但我还是决意逮捕普罗维登斯，以免有更多人遇害。最后，养父还是以行动来支持我了，他送给我一枚普罗维登斯之眼，希望在将来的调查中可以派上用场。

移动：米兰达旅馆

调查地板上的血痕位置，得到闪景1。

调查桌子上的台灯，将台灯向右移动到桌子边缘，得到闪景2。

调查桌面，从电视左边的冰箱里拿出一瓶【啤酒】放在桌子上，得到闪景3。

调查电视右边的相框，打开门口的壁橱，发现门被卡住了，将卡住门的棒子拿掉，从壁橱里拿到【镜子】，将镜子挂在相框的位置上，得到闪景4。

虽然房间已经调查过了，但看完闪景片段后留给我的只有困惑……还是先去别处看看吧。

移动：克罗克福特大学

这里是我和雨果毕业的母校，看来凯特对我的学生时代饶有兴趣，但我这种书呆子应该没什么好研究的，公事重要，去找哥顿教授吧。

姓名：弗雷德里克•韦伯
年龄：59岁
情报：大学教授（儿童心理学），杰伊的养父。

哥顿教授以前是我父亲的助手，也是我大学时代的恩师，在犯罪心理学方面，他可以号称权威了。我之所以会加入FBI的工作，很大一部分也是受他的影响。陈述案情进展后，哥顿教授也给了我们一些建议。

会话：关于凯文•科奈尔杀人案的犯人像
会话：关于普罗维登斯与犯人之间的关系
会话：关于案件的预感

教授说，根据警察提供的线索，他认为犯人是案发现场附近的白种人，而且是个对杀人有兴趣，又喜欢炫耀自己的要强的家伙。而且他还推断，这次的凶手和给我发邮件的很可能是同一个人，但并不一定是普罗维登斯本人，给我发邮件的人肯定知道普罗维登斯案件，而且是个盼望该事件再次浮出水面的人物。说到最后，哥顿教授停了一下，接



着就是无休止的说教与忠告……我不得不找个话题逃离他的魔掌。

移动：警察局杀人课



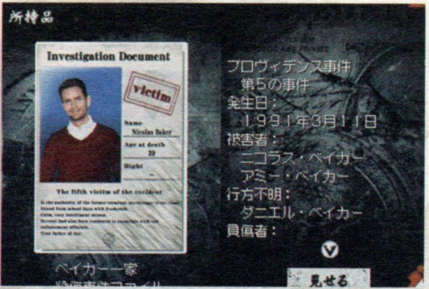
回到警察局，本想找雷恩说说案情的，没想到却碰到了雨果，他也是来找雷恩询问案情进展的，可惜那个凶巴巴的警察这时不在局里。既然已经来了，干脆顺便去鉴别课看看莫林吧。

移动：警察局鉴别课

果然还是东方女性看起来比较顺眼，莫林说案件的情报虽然还是没什么进展，不过在调查资料时她发现了一些疑问。

会话：关于察看过去资料的疑问
会话：为什么不会洒在现场？

根据调查报告中陈述，冰箱里的啤酒不见了，这一点很可疑，因为当时案件的被害者遗体经法医解剖后并没有发现酒精反应，不过尸体的第一发现者经测试后显示也没有酒精反应。那么冰箱里的啤酒到底是被谁喝掉了呢？也不会洒在现场……因为虽然在床边检测到一点酒精反应，但对于一罐啤酒来说，那个量实在是太小了，所以莫林才会觉得会不会被人喝掉了。



移动：阿尔弗雷德家

很可疑，应该说是非常可疑。阿尔弗雷德见我们来势汹汹，显得有些心虚。

会话：关于萨姆•克里奇
会话：关于证言中的矛盾
会话：关于和萨姆的关系
会话：关于辞职的理由

据阿尔弗雷德所说，萨姆并不是个很讨人喜欢的家伙，以前他们总是在前厅一起上夜班。他没什么别的毛病，就是喜欢说大话，大家经常叫他“牛皮萨姆”。他平时除了喜欢喝酒之外，还喜欢买彩票。看来阿尔弗雷德和萨姆的交情也就仅限于普通同事而已了，因为萨姆叫大家打牌时从来也没叫过他，而且阿尔弗雷德在萨姆遭遇不幸之后就辞职搬家了。他说他的孩子有严重的疾病，为了给孩子治病，他们一家搬到华盛顿去了，后来是因为孩子的病治好了才回克罗克福特市定居的，之前也在别的酒店工作过，但现在他已经退休了。



移动：飞利浦家

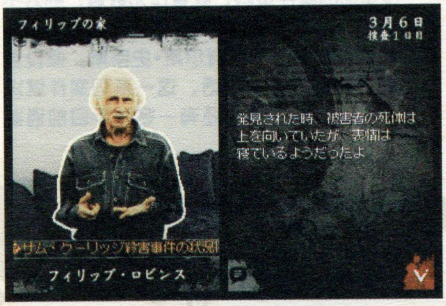
飞利浦正好也在想着那件案子，他说当时被害者的钱包不见了，所以他们起初才像无头苍蝇一样向着抢劫杀人的方向调查的。

会话：关于案件的调查经过
会话：关于证言中的矛盾
会话：关于嫌疑犯
会话：关于被害者的钱包
会话：关于阿尔弗雷德•布朗的孩子

这老家伙好像很不甘心的样子，因为当初他们原本就是按照抢劫杀人的方向去调查的，结果就因为在现场出现了相同的证物，第二件谋杀案后FBI就介入调查，把他的案子抢走了。其实当时警察已经有怀疑的对象了，也就是现场



的第一发现者阿尔弗雷德•布朗，因为被害者的钱包不见了，从他的同事们口中也听说到他缺钱，在案发当天他正好上夜班，应该是有重大嫌疑的人物。但萨姆并不是个非常有钱的人，钱包里也不会放多少现金的，就算抢劫也不该抢他的吧，莫非是为了抢钱包里的东西？比如彩票……说起彩票，萨姆总是买同一个号码的彩票，因为他认为那是他的幸运数字——虽然他一次也没中过。至于阿尔弗雷德的孩子，他患有很严重的心脏病，一定要名医来做手术才行，当然手术费也很贵。飞利浦还记得他和阿尔弗雷德的证词当中，关于尸体朝向的问题，飞利浦虽然上了年纪，但他一口咬定尸体是仰面朝天的，因为警察进入房间亲眼看到他像睡觉一样仰面朝天死在地上的。



电话：雨果

报社记者的消息比警察局和FBI要灵活得多，因为我们讲的是证据，而他们讲的是八卦。让雨果帮忙查查关于19年前那件案子的第一发现者——阿尔弗雷德•布朗的小道消息吧。

移动：阿尔弗雷德家

再好脾气的人，被我们连续查访也会觉得不耐烦吧。

对话：关于孩子的病情
对话：关于发现尸体时正面的朝向

问起阿尔弗雷德家孩子的手术费，他说是四处游走找人筹集，后期慢慢打工赚来还给人家的，而有关尸体朝向的问题，他说是背向上的。孩子的手术费真的是他打工赚来的吗？离开阿尔弗雷德家后，雨果打来了电话，说调查结果已经出来了，阿尔弗雷德孩子当年的手术非常成功，手术费用是20万，而且他之前中过彩票，彩票的奖金刚好也是20万！这真的会是巧合吗？



分析：在意孩子的手术：关于手术费用
分析：在意萨姆•克里奇谋杀案的现场状况：发现尸体时脸朝上
分析：在意萨姆•克里奇的钱包：关于钱包中的物品

手术费用不可能是他筹集来的，而且他将尸体翻过来的目的很有可能是为了将他的钱包掏出来，至于钱包里的物品……当然就是那张彩票了！

存盘点

搜查：第三天

阿尔弗雷德的焦躁中带着一丝丝恐惧，因为真相就在他眼前了。

分析：为什么现在又开始调查了：由于19年前行动存在疑点
分析：为什么怀疑其盗走了萨姆的钱包：因为需要一大笔费用
分析：彩票到底是谁的东西：是萨姆•克里奇的
分析：怎样证明彩票是萨姆的东西：因为萨姆知道自己中了彩票



在我的威逼利诱之下，阿尔弗雷德终于崩溃了，他开始道出当时的真相。

会话：是你杀了萨姆•克里奇吗？
会话：为什么要移动尸体？
会话：是你盗走了彩票吗？
会话：把灵魂卖给了恶魔吗？

阿尔弗雷德没有谋杀萨姆•克里奇，而是将尸体翻了过来，并且盗走了他的彩票。但这一切都是为了救他儿子的命。多亏了那20万，他的儿子才得以手术成功，并健康地活到现在。这19年来，每当阿尔弗雷德听他儿子提起



“感谢父亲给了我第二次生命”的话题，就感到痛苦万分……既然凶手不是他，那么真凶一定是另有其人了，再次回到现场看看吧。

拼图
按顺序点击
当全部景象拼图都已经达成再现过去场景的情况下，按照犯人的行动时间顺序依次点击拼图，就可以看到当时的闪景，确定事实真相了。
景象拼图顺序：罐装啤酒（左）、台灯（上）、镜子（右）、地板上的血迹（下）

将全部闪景串联在一起之后，我清楚地看到了凶手的面容——无巧不成书，那正是19年前，普罗维登斯第二起谋杀案的被害者查尔斯•史密斯。

存盘点

搜查：第四天

又是19年前那一天的噩梦，在梦中，我见到了被大火团团围住的家，令人窒息的热浪扑面而来。我惊恐地呼喊着“救命！救救丹尼吧！”但无论怎么喊，也没人理会我，只有火苗跳窜的噼啪声。恍然间惊醒后我才意识到，活下来的也许只剩我一个人了——我讨厌那个梦。

19年前的案件资料，我看过无数遍，绝对不会搞错的，闪景中杀害萨姆•克里奇的男人正是第二起谋杀案的受害者查尔斯•史密斯。假设查尔斯就是普罗维登斯的话，这一系列案件就决不是一个人做的，至少还有一名凶手目前逍遥法外。

会话：关于查尔斯•史密斯谋杀案
会话：关于案发现场
会话：关于其它情报
会话：关于受害者家属

这起谋杀案是普罗维登斯的第二起案子，发生在第一起案子后的第三天，也就是1991年的3月3日。被枪杀的受害者是出租车司机查尔斯•史密斯，有人在地下停车场里发现了他



的尸体。犯人使用的凶器是22口径的手枪，看起来很像抢劫杀人案，但车上的现金等财物却还在。由于尸体旁边也放了一张普罗维登斯之眼，而且报社也收到了犯罪声明文，所以当时警察断定这起案件和萨姆谋杀案有关，是一起恶性连续杀人案。这起案件没有目击者，也没发现凶器，所以最后还是无法破案。案发现场在本市经营的G公园停车场，那是一栋3层建筑，包括地上两层外加地下一层。查尔斯驾驶的出租车是停放在地下一层的。现场勘查后，除了普罗维登斯之眼之外还发现了香烟的过滤嘴，根据唾液的DNA反应，鉴别课确定是被害者所吸的香烟，另外停车场的墙上以及天花板的荧光灯附近还发现了几个弹孔。这起案件过后，警察局就专门成立了普罗维登斯连续杀人案的专案组，由于人手不足，还特地增派了一些警员，当时除了飞利浦之外，还有一名叫做巴奈特•约翰逊的负责人。这名字听起来很耳熟，似乎和本市最大的企业——约翰逊商会的总经理同名。案发当时，被害者住在郊区的家里，家中还有他年迈的母亲以及12岁的女儿，他女儿目前还住在老房子里。



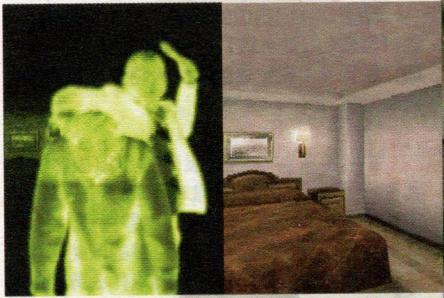
这件案子中有很多疑点，我们打算在收集情报之前先向课长汇报一下情况。

分析：普罗维登斯的目的是什么：炫耀自己（哪个都可以）

如果并不是单纯的抢劫，那么应该就是个人表现欲在作祟了。如果包括19年前的5起连续杀人案，再加上这次的案子都是普罗维登斯所为，也许是以杀人为乐趣吧？只要我们继续坚持调查，总有一天会让凶手浮出水面的。在课长的支持与鼓励下，我们开始进行第二场杀人案的调查行动。

移动：G•公园停车场

我将车子停在当年查尔斯停车的角落里，拿起普罗维登斯之眼，剧烈的头痛之后，另外一半视野中出现查尔斯的出租车景象。



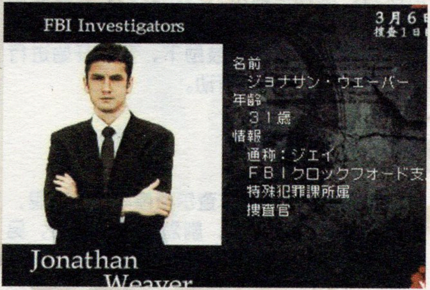
调查车载收音机，频道中出现播音员的声音，“这首曲子是查尔斯•史密斯先生点播的，查尔斯•史密斯先生是一名出租车司机，下面我们就把这首曲子献给他”。参考19年前的景象，将收音机的频率调整到【67.4】，耳畔响起悠扬的音乐声。播音员继续说，“本节目接受听众们的点播，点播的方法是拨打电话21-555-0196”。这么多年了，这个频道仍然健在，看来经营得不错，不过那个曲子到底叫什么名字呢？我完全听不出来，也许看一下过去的闪景会有别的线索吧。

点击车门来到停车场，调查杰伊车子后地面上的井盖，发现过去的闪景中井盖上有一枚烟蒂。

调查杰伊车子后面远处墙上的安全驾驶海报，再调查海报左边的小桶，从桶里拿到【铲刀】，用铲刀将海报铲掉，看见一个人

持枪将查尔斯打死，得到闪景1。

调查海报前顶棚上的荧光灯，发现灯太高了，无法靠近。在停车场入口的角落里拿到【梯子】，梯子旁边的工具箱里拿到【锤子】，将梯子立在荧光灯下的铁板旁，登上梯子，调查荧光灯，用锤子敲碎灯管，看到犯人开枪前的一瞬间，这个人看起来不像会用枪的样子，得到闪景2。



调查EXIT门右边的铁板，在入口角落里得到【写着G的安全墩】，将安全墩放在铁板旁边，看到一个慌忙逃跑的女人将安全墩刮倒，得到闪景3。

看来手头现有的情报还不足以破案，回到车子里，点击方向盘驾车离开停车场。21-555-0196这个号码是【克罗克•电台的电话号码】，但不知道查尔斯点播的歌曲名字。另外还有那个烟蒂，也不知道是什么牌子的香烟……由于情报不足，我们只好暂时作罢，再去收集一些线索吧。

移动：阿尔弗雷德家

再次来到阿尔弗雷德家，这家伙虽然承认罪行，也去警察局自首了，但这件案子已经超过了时效。阿尔弗雷德说，虽然没有被冠上盗窃罪的名字，但还是觉得很内疚。而且彩票



的事情他也和孩子说过了，在得知父亲为了给他治病而不惜盗窃的真情之后，父子俩抱头痛哭……从某种程度上来说也算是一种悔过吧。

会话：关于查尔斯•史密斯
会话：关于查尔斯•史密斯的点播歌曲
会话：关于查尔斯•史密斯平时吸的香烟

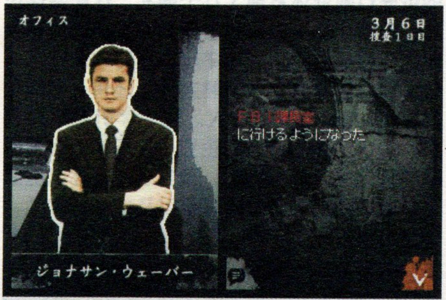
看来阿尔弗雷德对查尔斯•史密斯这个人几乎是一无所知，虽然他很想赎罪，但目前看来没什么对我们有用的情报，下次再来找他吧。

移动：查尔斯家

目前是查尔斯的女儿——莉莉•史密斯和她的家人一起住在这里。

姓名：莉莉•史密斯
年龄：31岁
情报：第2起杀人案的被害者查尔斯•史密斯的女儿。

向莉莉询问是否知道3天前在利伯蒂恩旅店发生的谋杀案，她说在新闻上看到了，似乎和19年前她父亲的情形一样，因为在死者的尸体



旁也放了一张普罗维登斯之眼。莫非普罗维登斯又出现了？当她得知我们是来继续调查19年前的案件时，莉莉流露出悲伤的表情，并指责说如今再调查那个案子，父亲也活不过来了，而且她的家人一直以来都承受着无法制裁凶手的痛苦……她的痛苦就是我的痛苦，我也在普罗维登斯连续杀人案当中失去亲人，所以再也不能让受害者继续增加下去了，我们要尽快破案，并逮捕真凶将其绳之以法。在我的劝说下，莉莉强忍悲痛同意配合我们进行调查。

会话：关于查尔斯•史密斯
会话：关于查尔斯•史密斯的点播歌曲
会话：关于查尔斯•史密斯平时吸的香烟

据莉莉所说，父亲被害的时候她才12岁，当时父母的关系并不是很稳定，母亲不久就离家出走了，她和父亲、祖母三人住在一起。她父



亲虽然沉默寡言，但对家人还是非常温柔的，她经常坐在出租车的副驾驶上让父亲载着兜风。她哭着说，父亲就是整个家庭的支柱，而且也不可能有人会憎恨这样老实本分的父亲，她完全想象不到父亲究竟是怎样被卷入这起惊天大案当中去的。萨姆•克里奇这个名字她从来没有听父亲提起过，因为她父亲几乎不和家人提起外人的事情，也从来没带朋友来过家里。至于点播歌曲的事情她虽然不是很清楚，但她知道父亲开车的时候经常喜欢听一首杰米•弗莱纳甘的曲子，曲名叫做“快乐时光”。另外，虽然她记得父亲吸烟，却不记得是什么牌子了，只知道烟盒是黑色的。

莉莉当时太小，只能回忆起很有限的线索，不过至少我们知道当时频道中播放的歌曲很可能就是那首“快乐时光”，打电话问问吧。

电话：克罗克•电台

虽然曲子已经到手了，但为了获得更多的情报，我们打算去飞利浦家看看。

移动：飞利浦家

我们把阿尔弗雷德盗窃彩票的情况讲给飞利浦听，这老头子年轻时的气势又涌出来了，毕竟这件案子是烂在他手里的，为了得知真相，揪出真凶，飞利浦算是豁出去了。

会话：关于查尔斯•史密斯
会话：关于查尔斯•史密斯与萨姆•克里奇的关系
会话：关于巴奈特•约翰逊
会话：关于查尔斯•史密斯平时吸的香烟

老飞利浦说，查尔斯是和他同一条街上的居民，所以相对来说比较了解他。那个出租车司机平时不怎么爱说话，也从未听说得罪过谁，案发时除了和妻子分居之外，并没有惹上什么麻烦。查尔斯为什么会成为普罗维登斯的目标呢，他完全想不通这一点，而第一起案件的被害人萨姆•克里奇和第二起案件的被害人查尔斯之间也没什么必然联系。在查尔斯谋杀案的进行过程中，有一名叫做巴奈特•约翰逊的警官曾经参与调查，他现在是约翰逊商会的总经理。那家伙是个彻头彻尾的商人，就连参与调查也是用金钱买通的，结果普罗维登斯案件到最后也没有破案，那件案子过后，巴奈特就辞职不干警察这一行当了，之后再也没跟老同事们联系过。至于查尔斯经常吸的香烟牌子，老飞利浦也不记得了，但他说鉴别课里肯定留有资料的。有资料就不怕了，我们先去找巴奈特问问情况吧。

移动：约翰逊商会

我们来到一幢高楼前，凯特担心在没有提前预约的情况下能否见到总经理。

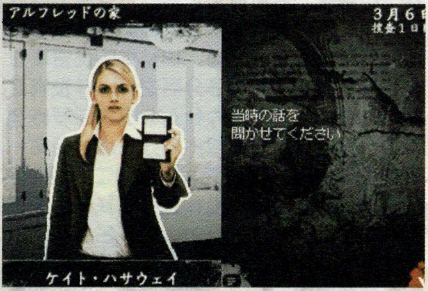
姓名：巴奈特•约翰逊
年龄：55岁
情报：公司经营者，原刑警

巴奈特摆足了架子说不记得FBI的人跟他有约，而且态度相当恶劣，当我们提起19



年前的案子时，他竟然以没有时间为借口，想把我们赶回去……好吧，那我们就走着瞧了。

电话：雨果

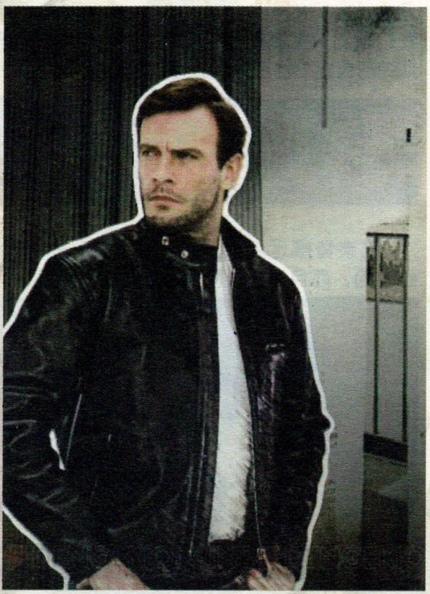


让我们的万事通雨果去查查看吧，就不信这位刑警出身的企业家完全没有把柄。

移动：警察局鉴别课

等待雨果好消息的同事，我们顺便去了一趟鉴别课。

会话：关于查尔斯•史密斯
会话：关于查尔斯•史密斯平时吸的香烟



虽然关于查尔斯的资料并不是很多，但香烟的牌子立刻就查出来了，是一种叫做“马克思威尔”的香烟，我们向莫林借了当时的烟蒂作为证据，得到【掉在现场的烟蒂】。

移动：G公园停车场

来到停车场后，收音机里开始播放我点播的歌曲“快乐时光”，于是我看到了当时的景象……坐在前排的司机就是查尔斯，而后排还坐着一位乘客，貌似那位乘客很讨厌烟味，得到收音机的闪景4。

下车后调查车后面的井盖，将【查尔斯史密斯吸过的烟蒂】放在上面，但并不是很成功……莫非要把点燃的香烟放在上面么？还是把这重要的证据品还给莫林吧。

移动：警察局鉴别课

将【掉在现场的烟蒂】还给莫林。

物品：掉在现场的烟蒂

看来还是需要没有吸尽的马克思威尔香烟吧，向莫林询问有关香烟的问题。

会话：关于马克威尔的香烟

遗憾的是，马克思威尔牌的香烟在两年前就停产了，我们只好离开鉴别课，可刚刚出门就接到莫林打来的电话，她说又发生案件了，地点是南大街停车场……莫非普罗维登斯的第二版谋杀案又开始实施了？当我们赶到现场时，发现雷恩警官已经等候多时了。虽然位置不同，但这起案件也是发生在停车场的，而且现场遗留的物品当中也发现了普罗维登斯之眼……雷恩警官这次算是相信19年前的惨案将再度上演了，他终于向FBI提出了协助调查的请求。

会话：关于这次的案件
会话：关于案发现场

这次的案件发生在南大街停车场，一位叫做马丁•亚当斯的出租车司机遭人枪杀，尸体倒在车子附近，推断案发时间是在3月9日早晨，

凶器是22口径的手枪，而且克罗克福特时报也接到了作案通知，这些情况和19年前的查尔斯•史密斯谋杀案完全一致，而且尸体旁边也留有一张普罗维登斯之眼。南大街停车场是一幢包含地下一层以及地上五层的立体停车场，被害者的出租车是停靠在地下一层的，地下一层的墙壁上有4个明显的弹孔，但与查尔斯谋杀案有所不同，这次天花板上并没有单独的弹孔。鉴别课的报告还没有出来，目前也没发现目击者……这些情况都和19年前的案件极为相似，我们今天才开始调查查尔斯谋杀案，没想到又发生了新案子。



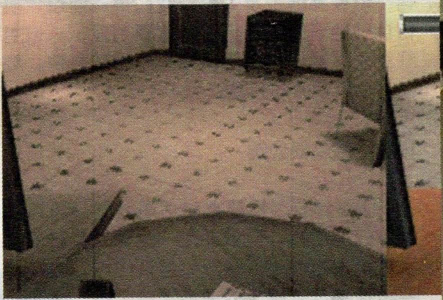
回到办公室后，我们接到了雨果打来的电话，他说找到了一名可以提供巴奈特•约翰逊警察时代情报的男人，他是巴奈特当时的一名线人。在巴奈特担任刑警时，据说他曾经以多种手段从社会上牟利。这位线人的名字叫做罗杰•格兰德•巴克，以前是一名流浪汉。感谢雨果给我们提供的重要线索，我们这就动身去格兰德公园看看吧。

移动：格兰德公园

刚到公园，就有个浑身脏兮兮的流浪汉上前来讨烟，不过作为一名优秀的男人，我是不吸烟的，当然身上也没有带烟——于是竟然被流浪汉鄙视了，糟蹋人啊……不过说来也凑巧，眼前这个男人就是罗杰。

姓名：罗杰•？？？
年龄：49岁
情报：住在公园里的流浪汉，巴奈特以前的线人。

听说我们是FBI之后，罗杰吓得用衣服将脸给遮起来了，并且声称他什么也没做。的确，一个流浪汉能做出什么惊动FBI的大事来？果然，一听是来讨情报的，罗杰立刻露出一副馋相，不过流浪汉就是流浪汉，一根加了辣椒番茄沙司的热狗就可以把情报卖出去——



如果他知道他所提供的情报价值足够他抽一盒雪茄，应该会觉得很不甘心吧。

会话：关于巴奈特•约翰逊的关系
会话：关于马克思威尔的香烟
会话：关于普罗维登斯连续杀人案

说起巴奈特•约翰逊，罗杰还真是记忆犹新呢，因为给他当线人获得的奖赏很丰厚。罗杰感叹了几句人生之后继续说，如果当时没有发生普罗维登斯连续杀人案的话，他的



人生也许就是两样的了。至于马克思威尔香烟，罗杰倒是清楚得很，因为这家伙是个老烟枪，他说如果我们真的想要那种已经停产的香烟，倒是可以托朋友帮忙弄一些过来。为什么普罗维登斯案件对罗杰会有那么大的影响呢？就算我们再三追问，罗杰也不敢将他见到的事情说出口，看来我们只能去问巴奈特本人了。

移动：约翰逊商会

这次来找巴奈特也是碰了一鼻子灰，这老狐狸矢口否认罗杰曾经是他的线人，并且又借口会见客户而将我们赶走——刚出门，有一位漂亮的金发女郎与我们擦肩而过，凯特认出她好像是乔安娜　拉莫利亚，一位当红影星？我一点也不清楚娱乐圈的事情，电视的话只看新闻频道。

移动：格兰德公园

回到公园，与罗杰对话后得到【马克思威尔的香烟】，而且还是一大包！真流浪汉还真挺大方的……当我们告诉他巴奈特拒绝承认与他的关系之后，罗杰显得有些吃惊，而且看起来相当气愤，可无论我们怎样追问，他都不肯告诉我们，却让我们去问巴奈特。算了，既然得到了香烟，那我们就先去G公园停车场试试看吧。

移动：G公园停车场

调查车子后面的井盖，将【香烟】放在井盖上，看到当年的查尔斯正站在一旁吸烟，旁边有个持枪的人开始瞄准……得到闪景5。全部的闪景都已经得到了，按照顺序将闪景再现吧。

景象拼图顺序：收音机（右下）、荧光灯（上）、井盖（右上）、墙壁（左上）、安全墩（左下）

景象……的确是看到了，问题是杀害查尔斯的凶手竟然是第三次案件的受害者——伊丽莎白　坎贝尔！普罗维登斯，你到底是什么人呢？

存盘点

搜查：第五天

好累，昏昏沉沉的……为什么？莫非看到过去的景象会消耗大量的体力吗？可如果不使用这种力量，就无法破解19年前的谜团。昨天在G公园停车场看到的犯人的确就是伊丽莎白　坎贝尔，她是19年前第三起谋杀案的受害者。到底怎么回事？我看到的第一次谋杀案犯人是查尔斯　史密斯，而他在第二起谋杀案当中又被第三起谋杀案的受害者伊丽莎白给杀死了……这样就形成了一条杀人锁链，普罗维登斯到底在不在这其中呢？



电话铃声打断了我的思考，是凯特，她带来了一个令人毛骨悚然的消息——是的，又有案件发生了，而且就发生在我们眼皮底下，昨天在约翰逊商会见到的当红影星乔安娜　拉莫利亚被勒死在她自己的家里。我迅速赶到事发现场，雷恩和凯特都已经在那里了，雷恩对我们昨天在约翰逊商会遇到乔安娜　拉莫利亚感到很吃惊。

分析：是否怀疑巴奈特•约翰逊：怀疑其杀害了乔汉娜（选哪个都可以）

虽然可以这么想，但我们也没有过多的证据来证明这一点。

会话：关于这次的案件
会话：关于案发现场

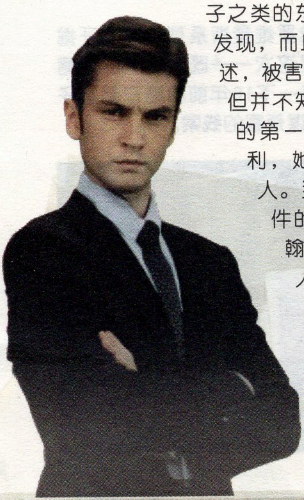
这次的受害者是女演员乔安娜　拉莫利



亚，就像19年前的第三起案件一样，她是被勒死的，但凶器还是没有发现。案发现场是乔安娜家的客厅，第一发现者她家的佣人，现场并没有争斗的迹象，死者的身边还是有一枚普罗维登斯之眼。发现尸体的女佣前天已经请假了，所以也不知道都有什么人出入乔安娜家。现场已知的情报实在是太少了，我们只好回办公室，想从19年前的案子当中发现一些新的线索。

会话：关于伊丽莎白•坎贝尔谋杀案
会话：关于死者的人际关系
会话：关于乔汉娜•拉莫利亚谋杀案的共同点

伊丽莎白谋杀案发生在查尔斯谋杀案的两天后，也就是1991年的3月5日。在女演员家中发生杀人案的预告也以犯罪声明文的形式发给了克罗克福特时报。被害者是伊丽莎白　坎贝尔，当时正在进行开放式演出。她是被勒死在自己家的，据推测，凶器是绳子之类的东西，但至今还没有发现，而且据鉴别课的资料所述，被害者死前曾经喝过酒，但并不知道酒的种类。尸体的第一发现者是德比　弗利，她是伊丽莎白的经纪人。当时负责调查这桩案件的刑警是巴奈特　约翰逊。有关伊丽莎白亲人的情报几乎可以说是零，因为她一个人住在郊外的高级住宅街里。案件发生时，她刚好在主演一部长篇舞台剧，案发当天刚好是那家剧院的休息日，领取并埋葬伊丽莎白尸体的人是她的经纪人，从警察那里得到的情报，她叫做德比　弗利。19年前的伊丽莎白谋杀案与这次的汉娜谋杀案几乎完全一致，都是女演员在自己家里被勒死，并且尸体旁边也都有普罗维登斯之眼，无疑乔安娜谋杀案就是伊丽莎白谋杀案的复制版。我曾经在闪景中看过两起案子的犯人，其规律就是第一起案件的凶手成了第二起案件的受害人，而第二起案件的凶手又成了第三起案件的受害人。莫非这真的是一系列的连锁杀人案？如果这样推测的话，那么当时杀害伊丽莎白的犯人就应该是第四起谋杀案的受害者——迪克　戴兹蒙德了，那么普罗维登斯到底是谁呢？目前我们还不清楚，不过已经很近了，如果可以解开连锁的谜团，就一定可以把那个杀人狂给揪出来。



本想向课长报告一下调查情况，结果课长竟然请病假了……这还真是罕见啊，我们努力干活吧，只要能捉到普罗维登斯，这无疑是带给课长最好的礼物。

移动：伊丽莎白家

这房子真够气派的，可惜里面没有人，从门口贴的纸条上得到【不动产公司的电话号码】。

电话：不动产公司

通话之后，我们告诉对方FBI的身份，对方很客气地向我们介绍了目前这桩建筑的管理者——米奈瓦剧院的德比　弗利，找他取得许可证就可以搜查房子了。

移动：米奈瓦剧院

不愧是演艺圈的经理人，弗利虽然上了年纪，但仍然不失风范，算是个很英俊的老头子。

姓名：德比•福利
年龄：58岁
情报：曾经是第三次案件的被害者伊丽莎白的经纪人。

与弗利交谈，不想他消息还挺灵通的，不但知道普罗维登斯的谋杀案，而且还知道今天早上被害的乔安娜和伊丽莎白的案子一样。说实在的，经纪人和艺人之间的关系是牢不可摧的，老弗利为了捉住真凶，19年来一直将伊丽莎白的房子保持原样，这让我们大为感动。得到【伊丽莎白家的钥匙】。

会话：关于发现尸体时的情况
会话：关于她的人际关系
会话：关于伊丽莎白•坎贝尔
会话：关于重要的客人



发现伊丽莎白尸体的时候是早上8点，弗利去她家接她，但按了好久的门铃也没有人响应，于是他就用备用钥匙直接进去了，立刻就发现伊丽莎白倒在客厅的沙发上，当时她的尸体已经僵硬了……在案发之前正好是伊丽莎白的休息日，她们家的女佣也请假了，因为之前弗利听女佣提起过，休息日的时候会有一位重要的客人来她家拜访，所以伊丽莎白要亲自接待，故意让女佣回家休息去的。老弗利继续说，虽然他不知道哪位重要的客人究竟是谁，但他估计是对伊丽莎白很重要的客人，因为客人来访的前一天，伊丽莎白还特地叮嘱女佣把香槟杯都擦干净的。至于伊丽莎白的人际关系，也可以说是几乎没什么人际关系，因为弗利做了她10年的经纪人，从来没见她和外人打过交道——不过弗利却记得伊丽莎白比较依赖的一个男人，就是当时在做警察的巴奈特•约翰逊。说起伊丽莎白，老弗利还是很骄傲的，因为30年前他在好莱坞挖到了伊丽莎白这块未琢磨的宝石。她不但漂亮，而且又热心于艺术，是个勤奋上进的女演员。最初出演电影的时候就流露出她无限的才华，似乎只有舞台上才是她应该存在的地方。伊丽莎白一直都保持单身，是一名靠演技赚钱生活的优秀女演员。谢过老弗利之后，我们来到伊丽莎白家。

移动：伊丽莎白家

调查右边的座钟的表盘，将指针移动到过去的9点状态，关上盖子，看到有人来访的场面，得到闪景1。
调查矮酒柜，发现酒摆放的顺序不同。
调查沙发，发现以前的沙发上有一大块印记。
调查钢琴琴键，提示是挂在墙上的四幅玫瑰图画，答案是1242，红玫瑰是琴键，叶子是顺序，看到伊丽莎白从墙上的保险柜中拿出了什么东西，得到闪景2。
调查墙上暗门里的保险箱，暂时还打不开。
线索就只有这么多了，不知道鉴别课那里的进度怎么样，点击大门出去吧。



移动：警察局鉴别课

莫林正在发愁呢，普罗维登斯系列案件的证据都少得可怜，尤其是这次——既然这次的证据少，那么就重新调查一下19年前的第三起案子吧，也就是伊丽莎白谋杀案的线索。



会话：关于伊丽莎白•坎贝尔
会话：关于伊丽莎白•坎贝尔喜欢的香槟牌子

19年前，莫林还是个孩子呢，她对伊丽莎白的印象也就只是个从照片上看过的女演员而已。至于那件案子的情报，她从专业角度出发，告知我们当时沙发上洒的酒精饮料是香槟……当然，现在的科技已经相当进步了，莫林说也许努力一下就可以知道是什么牌子的香槟。道谢之后，我们打算去学校里看看。



移动：克罗克福特大学

见到哥顿教授后，他神情激动地告诉我们，这次的犯人据他推断应该是个向警方挑战的“愉快犯”，与19年前的案件没什么必然联系，只是单纯地模仿19年前的谋杀案而已，否则也没必要做到这样尽善尽美吧？当然，这次的犯人很有可能创造新的杀人记录，所以教授已经把他的看法告诉警察局了。当我向教授提出“普罗维登斯是多人犯罪”的设想时，教授竟觉得我的想法很可笑，但凯特还是在一旁支持着我，这让我感到很欣慰。

会话：关于伊丽莎白•坎贝尔
会话：关于伊丽莎白•坎贝尔喜欢的香槟牌子

关于伊丽莎白，哥顿教授大学时代的朋友是她的忠实粉丝，当伊丽莎白在克罗克福特市进行公演的时候，他的朋友无论如何也要拉着他去看不可……不过哥顿教授也就只知道这些而已了，关于香槟的牌子，对他来说估计比研究外星人的种类还困难，算了。



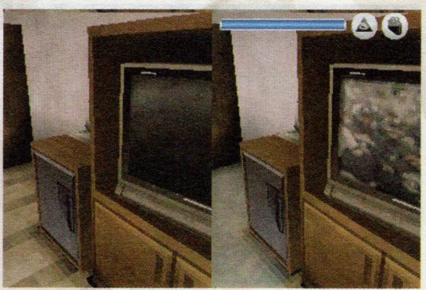
移动：格兰德公园

路过格兰德公园时，去找罗杰道个谢吧，毕竟他给我们的那包香烟派上了大用场。

会话：关于伊丽莎白•坎贝尔
会话：关于伊丽莎白•坎贝尔喜欢的香槟牌子

提起伊丽莎白，罗杰虽然不想多说，可还是承认约翰逊对那个女演员有好感，而且二人的关系相当暧昧，他说约翰逊经常带着香槟去伊丽莎白那里。看来罗杰知道的情报也很





有限，我们再去别处看看吧。

移动：飞利浦家

刚一进门，飞利浦就看出我们的来意了……俗话说得好，无事不登三宝殿么。我们将乔安娜的案子讲给他听。

会话：关于伊丽莎白•坎贝尔
会话：关于伊丽莎白•坎贝尔喜欢的香槟牌子



伊丽莎白是个很有名气的女演员，她被杀的时候曾经引起了轩然大波。飞利浦自身也是她的忠实粉丝，虽然是粉丝，但也只能扒着电视屏幕看看罢了。可当他看到伊丽莎白的尸体时，着实受了不小的刺激。伊丽莎白谋杀案发生的时候，飞利浦正热心于查尔斯•史密斯谋杀案，所以当时的负责人就由巴奈特•约翰逊来担当了，除了调查报告上的资料之外，老飞利浦对这起案子可以说是一无所知。至于伊丽莎白的死因，老飞利浦认为她是在喝酒时遇害的，因为在沙发上发现了一大片香槟的痕迹。不过不可思议的是，空酒瓶却不翼而飞了，到现在都没有发现。

刚刚出门就接到了莫林的电话，她说根据沙发纤维的DNA分析报告，酿造用的葡萄是法国东北地区香巴尼地区的品种，因为含钾率很高，所以推断是76年的产物。据DNA推断，应该是GS公司的贝尔利兹系列香槟酒，该系列有贝尔•诺沃，或者贝尔•布兰休，或者是贝尔•罗杰……等等，伊丽莎白喝的那种香槟是贝尔•诺沃。

移动：伊丽莎白家

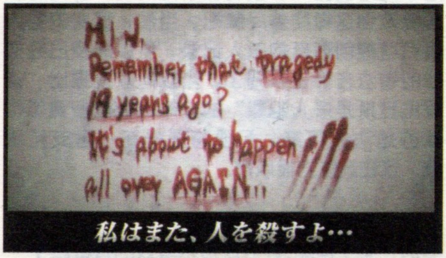
调查矮酒柜，将酒瓶按照过去的规则排列好之后，看到伊丽莎白喝酒时遭人袭击，得到闪景3。

调查沙发，在高酒柜中找到左下角的【1976年贝尔•诺沃】，将其洒在沙发上，看到犯人从背后袭击了伊丽莎白，并拿走了她正在看的一张照片，得到闪景4。

看过闪景后，令我疑惑的是保险箱的密码和钥匙。为什么伊丽莎白会那么轻易就将这些东西给外人看呢？她明明就没什么社会交往的……如果有，也是她最亲信的人。

存盘点

（未完待续）









三年前，古拉鲁太阳系遭受到迷之生命体“SEED”的袭击。但是在四个种族齐心协力顽强的抵抗下，SEED被封印了起来。三年后大战的伤痕尚未完全恢复，古拉鲁有受到资源枯竭问题的困扰。现在，人们开始计划以“亚空间航行理论”为基础，计划向外宇宙进行大规模移民。希望能迎来古拉鲁新的未来……

基本操作

○	紧急回避、道具拾取（按住○键可在经过道具时自动拾取）、调查、对话
×	按住出现装备切换的窗口
△	光子技能攻击、蓄力射击
□	通常攻击、魔法攻击
L	对正追尾视角，按住后能保持固定视角
R	防御
十字键	调整视角，和L键同按进入一人称视角
摇杆	人物移动，一人称视角时控制镜头
SELECT	快捷对话/命令和键盘切换，单人游戏时快捷命令优先表示
START	主菜单



界面介绍



1、当前目标敌人的属性、名称和等级。

2、自身角色以及同伴的信息。玩家角色会显示等级、HP和PP等信息，等级右边的紫色槽表示经验值，左边的六角形图标是爆裂槽，蓄满后可发动爆裂攻击；同伴信息只会显示其等级和HP。

3、游戏地图和任务经过时间。

4、这个区域显示的内容跟你的战斗装备有关。图中是按住×键时出现的快速换装、使用道具的菜单，一般情况下显示的是当前装备以及□、△两键的攻击方式。

种族介绍



ヒューマン 人类

人类是古拉鲁太阳系所有种族的根源。他们的能力比较平均，是全能型种族，防御力比其他种族稍高，适合各种职业。Lv10以上能召唤幻兽攻击。



ニューマン 新人类

人类与新迪兹行星上的优性种族生出的新种族。他们的法击力和精神力很高，HP较少，回避能力较高。魔法能力强，比较适合法师职业。Lv10以上能召唤幻兽攻击。



キャスト 机械人

居住在帕鲁姆行星的人工生命体。他们命中率超高，精通各种枪械，同时也能使用大量近战武器。防御力高，但跟魔法相关的数值都较低，比较适合枪手的职业。Lv10以上能够使用巨大的SUV武器。



ビースト 兽人

为了适应莫托埔行星严酷的自然环境，兽人经过了基因改良。他们有着强韧的身体，HP、攻击力很高，但相对命中率较低，非常适合近身战。Lv10以上可以变身成巨大的兽人攻击。

各种族PP量表

种族	PP量	种族	PP量
人类男性	200	机器人男	160
人类女性	220	机器人女	170
新人类男性	230	兽人男性	180
新人类女性	250	兽人女性	200

职业介绍

本作的职业主要区别在于可以使用光子技能（PA）等级上限以及各种武器的熟练度方面。武器的熟练度是可以使用职业升级后所获得的エクステンドポイント来购买的。根据职业的不同，不同武器的熟练度提升需要的点数也不同。但是只要你愿意，近战的Hu使用高级魔杖，法师Fo使用高级大剑也是可以的。

PA等级上限

职业	スキル	バレット类	テクニック类
猎人Hu	30	15	15
枪手Ra	15	30	15
法师Fo	15	15	30
勇者Br	20	20	20

职业能力补正

各种职业都会对人物本身的能力值进行一个小范围的修正，具体数值见下表。

职业等级Lv1的场合

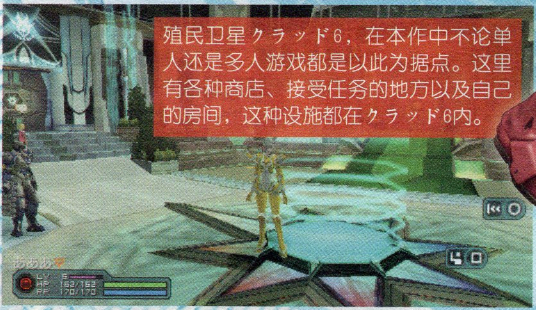
职业	HP	攻击	防御	命中	回避	法击	精神
猎人Hu	120%	121%	101%	95%	90%	70%	80%
枪手Ra	90%	90%	80%	120%	100%	81%	98%
法师Fo	80%	85%	70%	85%	110%	120%	121%
勇者Br	95%	100%	85%	101%	120%	100%	85%

职业等级Lv30的场合

职业	HP	攻击	防御	命中	回避	法击	精神
猎人Hu	135%	135%	130%	100%	90%	70%	80%
枪手Ra	105%	104%	80%	135%	114%	95%	98%
法师Fo	95%	90%	70%	90%	110%	135%	135%
勇者Br	110%	110%	85%	115%	135%	110%	85%



城市据点



殖民卫星クラッド6，在本作中不论单人还是多人游戏都是以此为据点。这里有各种商店、接受任务的地方以及自己的房间，这种设施都在クラッド6内。

任务台

在据点中央传送进入的地点就是任务台，本作的全部任务都在这里受理。在接受具体任务时，屏幕右上会显示这个任务会出现的敌人以及可能出现的稀有道具图片。



战斗商店 バトルショップ

アイテムショップ：贩卖各种道具。

ウェポンショップ：贩卖武器和技能碟片，武器的属性是随机的，根据PSP的时钟10分钟更新一次，而碟片的等级会根据人物等级而改变。

シールドラインショップ：贩卖各种防具，其属性跟武器一样随机且10分钟更新一次。

タイプカウンター：在这里进行职业的更换，利用职业等级提升所得到的点数能升级可使用的武器等级。已经提升的等级也可以通过降级来回收点数。

风格商店 スタイルショップ

コスチュームショップ：可以买到各种服装和机器人的外形部件。

エステサロン：各种头部、身体特征的变更，当然都得花钱。

マイルームショップ：可以买到各种房间用的家具摆设。

祈祷師　小夜ちゃん：射击游戏《式神之城》中的角色结城小夜客串来给大家提供祈祷服务。在这里捐钱，就能得到附加效果，提升HP、攻击力、防御力、稀有道具掉落率以及减低PP消费量，增加范围在3%到15%之间（PP消费量减轻5%到20%）。具体增加多少是随机的，捐钱越多得到高效果的机会越大，当然也有捐10万获得最低效果的时候。这个效果可以保持一个任务的时间，存档无法保存祈祷效果。



咖啡屋 カフェ



随着任务的进行，咖啡屋里的三个NPC会提供特殊的任务，总计数量100个，可以同时接取三个人的任务。接到任务后到自由任务フリーミッション中选择相应的地图进入，然后在限定条件下完成任务即可返回领取报酬了。

イリアス：她的任务都会限制时间，有的还会限制武器。限制武器条件是指必须使用制定类型的武器来打死敌人。

ロレット：完成多个自由任务。

ピット：讨伐指定的怪物。如果是团队作战，目标怪物的最后一击一定要是接任务的人来实行，否则不算。

アイテムトレーダー：这是咖啡屋的另一个作用——在多人游戏时交换道具。S级和A级道具不能交换。

房间



这是属于你自己的空间，可以自由改变装修风格和家具摆设的位置。多人游戏时还可邀请好友来家里做客，最大4人。卧房内桌面上的装置ビジフォン可以查看各种游戏记录和图鉴等内容。共有仓库是你个人玩的所有角色（大号和若干小号）通用的仓库，储量为1000格。ドレッシングルーム是试衣间，自然是换衣服使用的。

除了可以在战场上与你并肩作战外，同伴（パートナーマシナリー）也是你的管家，负责房间定制相关的操作。在自己的房间卧房内可以找到同伴，其菜单功能如下。

マイルームのチュートリアル：房间功能的介绍。

パートナーマシナリー機能：给予同伴进化用的道具，确认其能力属性，改变其名称。

マイルームのリフォーム：利用リフォームチケット对房间进行某种主题装饰。

ルームグッズ管理：开启家具装饰管理功能。

ジュークボックス管理：背景音乐变更。



战斗系统

及时攻击

近距离攻击时若某次按键时机掌握得很准（右下按键提示处的红圈重合时），就能发动及时攻击（Just Attack），此时攻击必定是重击。成功与否可以通过人物身上的黄光效果和特殊音效判断。Just Attack威力大相对的硬直也长，所以什么时候使用要想清楚。



连击

这也是从《梦幻之星ZERO》上继承的系统，又有些许进化。使用□键实施的攻击，连续击中某个怪物，就会出现连击效果，怪物头上冒出“X Chain”（X表示数字）字样，攻击越多数字越大。此时使用△键来实施攻击被称为“终结技”，会比普通△攻击造成的伤害要大。2 Chain后终结技威力为普通攻击的207.5%，之后每增加一个连击Chain，伤害再提升7.5%。



连击后的一定时间内使用△键攻击都可算是终结技，你可以尽情的反复使用终结技来对怪物造成大量伤害。这个时间随着连击数的增加还会延长，每增加一个连击Chain，时间延长5%。在这之后，Chain数复原。

紧急回避

这是从NDS游戏《梦幻之星ZERO》上继承过来的系统，配合摇杆输入方向的同时，按下○键即可前滚翻躲开敌人攻击。紧急回避动作有一定的无敌时间，也可以强制取消某些攻击动作的硬直时间。锁定敌人状态下实行紧急回避可以往侧方向翻滚，也可以快速翻滚到敌人背后。一般情况下紧急回避需要耗费50的PP值。

蓄力射击

使用射击武器时按下△键蓄力，再松开△键发射，就是蓄力射击。其威力更大，相对的PP消耗也更多。蓄力射击的动作一般也会较普通射击有所改变。枪手的技能フルチャ　ジショット装备后能进行二段蓄力。

防御

装备盾，或者使用除了魔杖（ロッド）类以外的双手武器的情况下，按住R键就可以实施防御动作，此时遭受的伤害将大幅下降，也可以防止异常状态的伤害。防住的攻击伤害将按照一定比例消耗PP值，当PP为0时是不能防御的，而且防御动作中PP值不会自然恢复。

主视点射击

装备射击武器后，L键和十字键一起按进入一人称视角就能进行主视点射击（部分机枪不行）。此时可以用摇杆控制准星瞄准后射击，对敌人造成的伤害比普通射击提升30%。



及时防御

所谓及时防御（Just Guard）是指敌人攻击到你之前的一瞬间按下R键防御。此时攻击伤害和PP消耗都为0，是非常强的技巧。如果是使用盾来实施及时防御，还可以产生与盾相同属性的冲击波攻击敌人。

魔法三连击

本作中使用ロッド和ウォンド系法击武器的话，魔法也能三连发了，连发中的魔法咏唱时间都会缩短。你可以使用□键实施三连击或前两击，△键可以组成第三击。具体咏唱缩短时间为：

第一击——不变；

第二击——缩短30%；

第三击——缩短40%。

反击

Just Guard完成后马上攻击敌人就能发动反击，此时人物处于无敌状态。如果是打击系武器，反击100%是重击，和Just Attack效果一样。

爆裂攻击

人物在Lv10以后，左下角围绕六角形图标外圈是爆裂槽，遭受敌人攻击就会增加这个值，蓄满后六角形闪烁，此时同时按下□键和△键可发动爆裂攻击。种族不同可以使用的爆裂技能也不同，人类和新人类是召唤技，机器人是使用SUV武器，兽人是变身。

召唤技对应6种属性的幻兽，需要获得相应的插件装在防具上方可使用。幻兽攻击的威力与插件等级和召唤者法击力有关，同时由于带有属性，用在弱点属性的敌人身上会造成更大的伤害。

属性	名称	攻击方式
炎	ヌイ	前方范围攻击
冰	コンル	直线范围攻击
雷	カンナ	上空范围攻击
土	トイトイ	四周范围攻击
光（新人类专用）	ピリカ	全员爆裂技能威力上升
暗（人类专用）	クンネ	攻击速度上升



SUV武器需要获得相应的插件装在防具上方可使用，种类非常丰富。其威力与插件等级和使用者攻击力有关，对敌造成射击伤害。

兽人的变身需要先到风格商店的美容院エステサロン装备徽章ブラストバッジ。威力与兽人的攻击力有关，对敌造成打击伤害。变身后无法使用道具，也无法手动解除变身，需要等到爆裂值消耗完毕才能变回来。Lv10到Lv50之间每10级可以解锁一种新的变身徽章。

名称	觉醒等级	效果
防御	10	防御力、精神力上升
命中	10	攻击必中，且可以回避来自正前方的一切攻击
攻击	20	攻击力大幅上升
旋风	30	移动速度快，攻击范围广
冲击	40	攻击力、回避力大幅提升
无敌	50	完全无敌，但变身持续时间较短

快捷命令

单人游戏时可用SELECT调出菜单给AI同伴下达简单的命令。



名称	效果
フリーオーダー	使用擅长的武器，自由作战。
アタックシフト	使用擅长的武器积极的作战。
シューターサイト	与敌人拉开距离使用射击武器和攻击魔法作战。
ヒールオーダー	回复和辅助作战优先。
フォローシフト	积极跟随主角，多使用远距离攻击。
ブラストチャージ	尽量积蓄爆裂值，满了之后还会向主角报告。
ブラストリリース	使用爆裂攻击。

属性

武器和防具有属性的设定，存在相生相克的关系。法击系武器的打出与本身属性相同的魔法，其威力也会提升。属性值一般在0%到60%之间。

属性	武器	特殊效果	防具
炎	对冰属性上升，对炎属性下降。	燃烧	对炎属性上升，对冰属性下降。
冰	对炎属性上升，对冰属性下降。	冻结	对冰属性上升，对炎属性下降。
雷	对土属性上升，对雷属性下降。	感电	对雷属性上升，对土属性下降。
土	对雷属性上升，对土属性下降。	混乱	对土属性上升，对雷属性下降。
光	对暗属性上升，对光属性下降。	睡眠	对光属性上升，对暗属性下降。
暗	对光属性上升，对暗属性下降。	感染	对暗属性上升，对光属性下降。

异常状态

异常状态也有等级的概念，等级越高就越容易中招，且效果更大。人物能力值中的“持久力”越高，对这些异常状态的耐性也越大。

名称	效果	备注
燃烧	一定时间内持续受到炎属性攻击。	相比毒而言，持续时间短，单次伤害大。
感电	所有攻击和行动都不能进行。	魔法也不能使用，相当于沉默效果。
冻结	所有攻击和行动都不能进行，且移动不能。	受到几次攻击后一般就解除了，摇动摇杆也可以缩短冻结时间。
混乱	人物无规则移动。	怪物混乱的情况下有可能攻击其他怪物。
感染	持久力降低，容易中其他异常状态。	
毒	一定时间内持续受到毒的伤害。	相比燃烧而言，持续时间长，单次伤害小。
麻痹	所有攻击和行动都不能进行，且移动不能。	遭受攻击也不会解除，被围攻的话很危险。
睡眠	所有攻击和行动都不能进行，且移动不能。	比冻结的发生率要高，解除率也很高。
魅了	中招的怪物不会攻击你。	持续时间较长。
愤怒	使用者剩余HP较少时威力上升	
战斗不能	对怪物造成即死效果。	

武器系统

武器强化

在武器店能够使用钱对所有的武器进行10段强化，费用随着强化等级上升也会增加，但强化后的武器卖出价格不变。强化到达10级上限后会显示等级为“FULL”，此时就需要使用道具エクステンドコード来进行最终强化。最终强化后的武器将变成S级，各项数值均大幅增加。同时装备所需等级也会增加，特殊效果有可能发生变化。

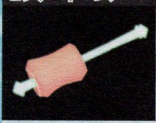


エクステンドコード

这个最终强化武器的关键道具需要完成全部的挑战任务（チャレンジミッション）后才能得到。第一次完成可以获得一个，之后使用4个不同的职业各自再完成一次也可各自获得一个，所以一个角色最多获得5个。但由于挑战任务并不需要练级，所以熟悉的流程的玩家可以建多个角色反复获取エクステンドコード。

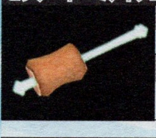
长剑 | ソード

ビフテード・レア



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	175	63	攻击力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★4	交换任务赛钱箱C		

ビフテード・ミディアム



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	252	91	HP吸収Lv1
稀有度	入手方法		
★6	ビフテード・レア10段强化成功		

ビフテード・ウェルダン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	210	76	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★5	ビフテード・レア10段强化失败		

ラストサバイバー・レプカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	261	76	HP吸収Lv3
稀有度	入手方法		
★5	获得称号スーパーエース		

カエルム・フリューゲ



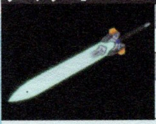
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	298	88	
稀有度	入手方法		
★6	紅の巨獣BAS		

エクスカリバー



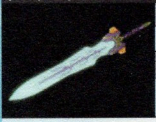
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	403	139	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★6	密码		

クレアソード



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	352	111	
稀有度	入手方法		
★7	紅の戦鬼S级评价		

クレソルウド



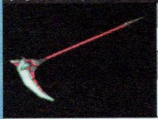
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	341	122	
稀有度	入手方法		
★7	白き旅人S级评价		

ソダ・クレア



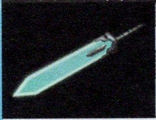
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	363	98	
稀有度	入手方法		
★7	SM英雄S级评价		

ソウルイーター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	352	102	伤害反射Lv1
稀有度	入手方法		
★7	困难主线任务4-2		

フロウウェンの大剣



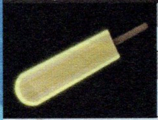
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	415	132	
稀有度	入手方法		
★7	主线任务8-1		

アイスソード・ラム



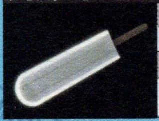
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	340	123	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★7	交换任务赛钱箱C		

アイスソード・パイ



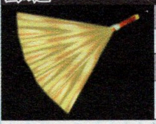
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	449	163	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★8	交换任务赛钱箱B		

アイスソード・ミル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	449	163	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★9	交换任务赛钱箱B		

芸の道



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	442	147	混乱Lv3
稀有度	入手方法		
★8	Lv50以上モグ・ボッコ掉落		

ブラッディ・フリューゲ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	533	157	攻击力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★9	流水の神殿A		

マガナスレイヤー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	508	169	战斗不能Lv3
稀有度	入手方法		
★9	Lv28以上レンヴォルト・マガシ掉落		

チェインソード



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	549	174	HP吸収Lv2
稀有度	入手方法		
★9	機械戦士B任务BOSS箱		

ヒュージカッター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	655	194	
稀有度	入手方法		
★10	草原A任务BOSS箱		

ソウルバニッシュ



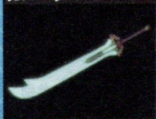
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	599	162	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★10	海底遺跡A		

ディランスレイヤー



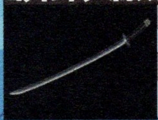
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	609	202	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★10	オルガディラン掉落		

カン・ウー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	714	211	
稀有度	入手方法		
★11	海底遺跡A		

コクイントウ・ホオズキ



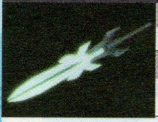
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	610	177	
稀有度	入手方法		
★11	获得称号スーパーエリート		

スヴァルタスソード



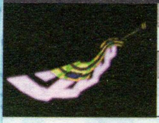
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	664	221	
稀有度	入手方法		
★11	遺跡の奥S		

ディラガンスレイ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	771	228	燃焼Lv2
稀有度	入手方法		
★12	海底遺跡S		

デュナス・フリューゲ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	753	222	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★12	雷獣の都A		

スピンテール・ディスカ



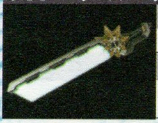
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	776	246	防御力下降Lv3
稀有度	入手方法		
★12	夢幻の炎谷AS		

ザンバ



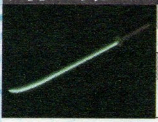
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	658	191	
稀有度	入手方法		
★12	研究の代価A		

ライトニングエスパーダ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	825	264	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	狂う珍獣S		

アギト・レプカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	747	216	愤怒Lv1
稀有度	入手方法		
★14	震角獣S任务BOSS箱		

エリュ・シオーヌ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	896	265	
稀有度	入手方法		
★15	下载任务星霊の守護者たち奖励		

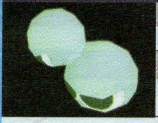
钢拳｜ナックル

ソニックナックル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	100	120	麻痹Lv1
稀有度	入手方法		
★3	密码		

ぷよぷよ拳



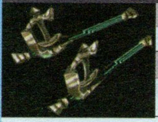
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	130	90	攻击力下降Lv1
稀有度	入手方法		
★5	密码		

流動在・心乃臓



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	261	155	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

ビファイティングビート



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	212	128	
稀有度	入手方法		
★6	鉱山防衛BAS		

コネオンナックル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	301	122	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

スクリューグローブ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	360	245	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★9	電脳の化身A BOSS箱		

グッダ・スケラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	484	254	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★10	燃ゆる銀世界A BOSS箱		

セイクリッドダスター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	468	303	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★10	太古からの侵略者B		

グッダ・ホーン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	528	277	
稀有度	入手方法		
★11	同盟軍本部A SEED・アーダイト掉落		

ロケットパンチ



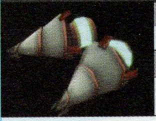
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	510	331	燃焼Lv2
稀有度	入手方法		
★11	鉱山防衛AS ラプチャ掉落		

グッダ・イッガ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	570	299	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★12	暴走SEED特急A SEED・アーダイト掉落		

ドリルナックル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	467	276	攻击力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★12	EX任务白亜のコンサート		

グッダ・ラス・レオルド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	610	320	燃焼Lv2
稀有度	入手方法		
★13	暴走SEED特急S SEED・アーダイト掉落		

メラン・ナックル



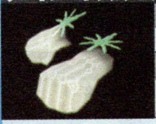
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	544	370	
稀有度	入手方法		
★13	蛇獣覚醒A ビルデ・メラン掉落		

ブレインスパイラル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	577	392	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★14	電脳の化身S BOSS箱		

クレイジーギャラティクス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	636	384	
稀有度	入手方法		
★15	真影に至る闇S ディルナズン掉落		

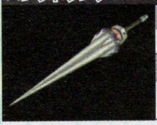
长枪｜スピア

トゥプ・ナスル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	100	70	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★2	密码		

バレットランサー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	118	53	燃焼Lv3
稀有度	入手方法		
★3	密码		

ハルヴァ・ラファッガ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	218	92	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★5	桜華の法撃B		

ロンギヌスの槍



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	354	149	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★6	密码		

アートジャベリン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	360	141	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

ハルヴァ・テュポーラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	407	171	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★8	获得称号バーサーカー		

ウバクラダ・ヘッドバット



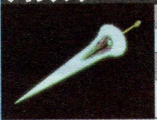
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	395	204	
稀有度	入手方法		
★9	桜華の法撃A ウバクラダ掉落		

ムゲンリュク



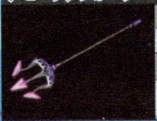
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	600	219	
稀有度	入手方法		
★10	困难主线任务2-2 バグ・デッガ掉落		

ゲキツナアタ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	552	254	
稀有度	入手方法		
★10	白き聖獣A ウバクラダ掉落		

デモニックフォーク



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	579	262	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★10	電脳の化身A SEEDアーガイン掉落		

ムクテンゲキ



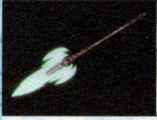
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	653	239	
稀有度	入手方法		
★11	真影に至る闇A ジャスナガン掉落		

ヘルヴァ・トルナッド



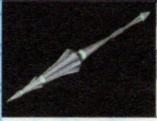
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	612	257	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★11	桜華の法撃S		

ムグンブルガ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	706	258	
稀有度	入手方法		
★12	メトロリニア突破A SEEDアーガイン掉落		

トルネードスティンガー



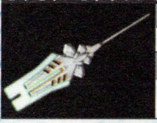
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	578	238	
稀有度	入手方法		
★12	密林の侵入作戦A バイシャ甲21型掉落		

ムク・ラス・スコルピオ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	755	276	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★13	Lv125以上ジャスナガン掉落		

トライデントクラッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	787	331	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★14	忘却の城郭S 教団警衛士・バスタ掉落		

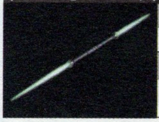
バルディッシュ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	773	349	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★15	桜華の法撃S ウバクラダ掉落		

两剑 | ダブルセイバー

ダブルセイバー・レプカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	116	78	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★4	获得称号戦闘狂		

プリティ・バトン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	113	90	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★5	多脚兵器破壊指令BAS グラビットS7掉落		

ヴィヴィアン



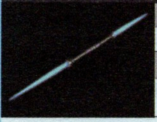
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	161	280	
稀有度	入手方法		
★6	任务S评价时从ヴィヴィアン处获得		

ジンライ



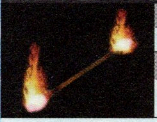
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	191	117	感电Lv1
稀有度	入手方法		
★7	砂塵の機械戦士B YG-01K BUGGE掉落		

ツインブランド・レプカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	225	152	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★7	修羅の谷B ヴァンダ・オルガ掉落		

ツインブレイズ



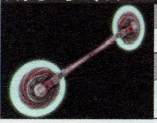
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	239	169	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★8	燃ゆる銀世界 BOSS箱		

ニョイボウ



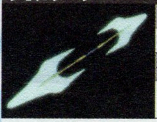
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	243	188	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★9	双生の修羅S ギルシャーク掉落		

スウィート・デス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	354	223	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★10	遺跡の奥に眠るものA		

ライカンベラ



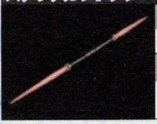
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	339	233	
稀有度	入手方法		
★10	白き聖獣A サウギータ掉落		

ジラソーレ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	302	237	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★10	電脳の化身A オルクディラン掉落		

スタッグカットラリ



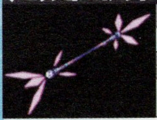
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	356	241	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★10	同盟軍本部奪還A		

ダブルアギト



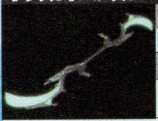
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	386	243	
稀有度	入手方法		
★11	多脚兵器破壊指令A ジェリス掉落		

デモリションコメット



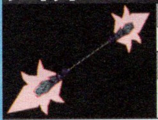
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	377	220	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★11	流水の神殿A ブナリ甲3型掉落		

キャリガインルゥカー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	359	272	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★11	暗黒の衛星AS キャリガイン掉落		

フロイラインローゼ



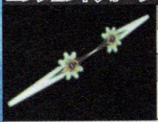
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	419	211	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★12	多脚兵器破壊指令A ジェリス掉落		

ラガン・ラガン



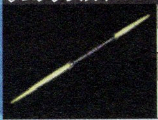
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	417	262	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★12	困难主线任务9-2S级评价报酬		

エンシェントクォーツ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	446	281	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	多脚兵器破壊指令S ジェリス掉落		

クレアダブルス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	449	269	
稀有度	入手方法		
★13	获得称号不敗神話		

アブソリュートブレード



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	356	219	
稀有度	入手方法		
★13	Lv125以上的ゴーマ・ディラ掉落		

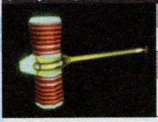
ダブル=カノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	476	265	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★14	下载任务千古星霜の遺宝报酬		

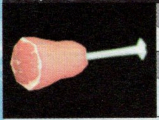
大斧 | アックス

アンク・ピッコ



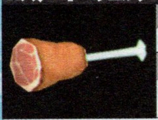
等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	165	44	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★3	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ロステード・レア



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	189	57	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★4	交换任务賽銭箱C		

ロステード・ウェルダン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	227	69	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★5	ロステード・レア强化失败		

ロステード・ミディアム



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	272	82	HP吸收Lv2
稀有度	入手方法		
★6	ロステード・レア10级强化		

TRUE HASH



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	432	131	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★6	密码		

ロリポップ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	594	157	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★9	暗黒神の封印 ガルディン掉落		

オウカノウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	679	183	
稀有度	入手方法		
★10	Lv100以上的ガルディン掉落		

アンク・デッダ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	738	158	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★10	鉱山防衛A モグ・ボッコ掉落		

トワイライトルーン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	691	170	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★10	交换任务賽銭箱A		

アンク・ザギザ



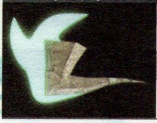
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	804	172	
稀有度	入手方法		
★11	貨物列車救援A ローグス・マッズ掉落		

ライアアックス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	659	159	攻击力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★11	获得称号栄光を授かりし者		

ビル・デ・アクス



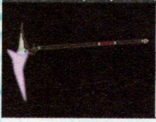
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	718	199	
稀有度	入手方法		
★11	燃ゆる銀世界A ビル・デ・ビア掉落		

ノヴァクラッシュ



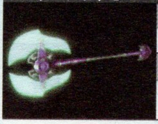
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	814	200	混乱Lv3
稀有度	入手方法		
★12	获得称号マキシマムアタッカー		

イルギル・テスタメント



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	775	210	战斗不能Lv1
稀有度	入手方法		
★12	Lv120以上イルギル掉落		

アンク・ブッティ



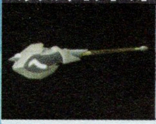
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	869	186	
稀有度	入手方法		
★12	最果ての実験基地?A バファル・ブラッガ掉落		

アンク・ラス・ダウラス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	929	199	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★13	蛇獣覚醒S		

スヴァルティアマホーク



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	830	230	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	海底遺跡S スヴァルティア掉落		

モラト・マキナス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	807	195	
稀有度	入手方法		
★14	電脳の化身S オルクディラン掉落		

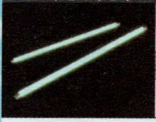
メテオクラッシュ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	969	238	混乱Lv1
稀有度	入手方法		
★15	双生の修羅S ギルシャーク掉落		

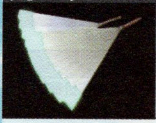
双手剑 | ツインセイバー

ツインケイコウトウ



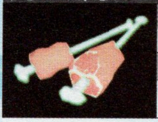
等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	72	46	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★2	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ツインハリセン



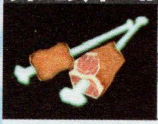
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	126	80	麻痹Lv1
稀有度	入手方法		
★4	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ツインビフテイバーR



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	106	82	攻击力下降Lv1
稀有度	入手方法		
★4	交换任务賽銭箱C		

ツインビフテイバーW



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	128	99	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★5	ツインビフテイバーR強化失敗		

ツインビフテイバーM



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	153	119	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★6	ツインビフテイバーR強化成功		

ツインブーケ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	181	115	魅了Lv3
稀有度	入手方法		
★6	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ミクのツインネギセイバー



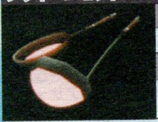
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	233	166	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★6	密码		

干将・莫耶



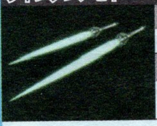
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	214	133	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

フライパンセット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	207	160	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★7	交换任务機械惑星の秘密結社		

ツインクレアセイバー



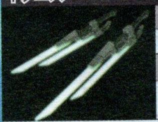
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	222	122	
稀有度	入手方法		
★7	紅の戦鬼S级评价报酬		

リョウクレアサベラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	214	144	
稀有度	入手方法		
★7	白き旅人S级评价报酬		

イグニス



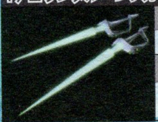
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	223	166	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★7	获得称号栄光の証		

アルセバ・クレッサ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	233	111	
稀有度	入手方法		
★7	英雄たちの輪S级评价报酬		

Tデュランダル・レプカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	253	171	
稀有度	入手方法		
★7	Lv70以上デルプ・スラミィ掉落		

デルジャグナス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	268	191	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★8	Lv65以上デルジャバン掉落		

ツインDBの剣



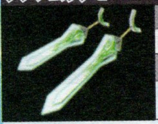
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	334	227	
稀有度	入手方法		
★9	幻影の横坑S		

ツーヘッドラグナス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	398	252	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★10	海の底の古代遺跡A スヴァルティア掉落		

アメノムラクモ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	371	263	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★10	SEEDの胎動AS		

グランドクロス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	434	274	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★11	Lv75以上デルプ・スラミィ掉落		

ブラッディマリー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	424	268	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★11	交换任务賽銭箱S		

ツインディストーション



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	386	300	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★12	交换任务砂漠惑星のオアシス		

タイラントスパーダ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	469	296	
稀有度	入手方法		
★12	暴走SEED特急AS		

ティーガ・ド・ラガン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	502	317	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	暴走SEED特急S		

デルナディブレイズ



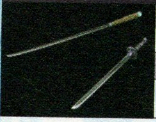
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	467	332	感染Lv3
稀有度	入手方法		
★13	Lv100以上デルナディアン掉落		

エリュシオンズ



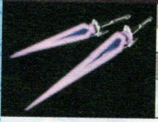
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	505	343	燃烧Lv3
稀有度	入手方法		
★13	交换任务機械惑星の秘密結社		

サンゲヤシャ



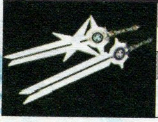
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	454	281	伤害反射Lv2
稀有度	入手方法		
★14	極幻の大攻勢S		

ツイン=カノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	535	363	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★14	深緑の即興曲S		

ヒャッカリョウラン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	545	344	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★15	获得称号真のチャレンジャー		

双小剑 | ツインダガー

ラッピー・ティッピーズ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	77	86	睡眠Lv1
稀有度	入手方法		
★4	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ファミ通PSクロスエッジ



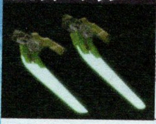
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	173	161	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

ツインクレアダガー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	152	144	
稀有度	入手方法		
★7	紅の戦鬼S级评价报酬		

リョウクレアザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	134	157	
稀有度	入手方法		
★7	白き旅人S级评价报酬		

アルダガ・クレッサ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	154	122	
稀有度	入手方法		
★7	英雄たちの輪舞曲S级评价报酬		

アル・ティッピーズ



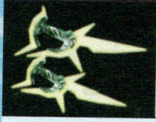
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	149	168	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★7	交换任务楽園衛星の裏酒場		

アサシンクロス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	169	174	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★7	星の傷跡BAS グラスアサッシン掉落		

クロススケア



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	210	206	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★8	Lv75以上オルアカ掉落		

ツインディスカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	234	214	
稀有度	入手方法		
★9	黒き星に巣くうモノBAS ザシャロガン掉落		

ギザハザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	276	276	
稀有度	入手方法		
★10	困难主线任务7-1报酬		

アムレ・ティッピーズ



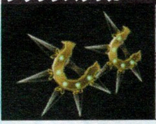
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	237	266	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★10	月下の翼獣S ラッピー掉落		

サイカ・ヒョウリ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	246	220	毒Lv3
稀有度	入手方法		
★10	困难主线任务9-2 シズル掉落		

ブリッツスラッガー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	290	285	
稀有度	入手方法		
★10	暗黒神の封印A ボルガディラン掉落		

トゲハザン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	301	301	
稀有度	入手方法		
★11	黒き星に巣くうモノAS ザシャロガン掉落		

タマギリザン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	325	325	
稀有度	入手方法		
★12	黒き星に巣くうモノA ザシャロガン掉落		

ダブルスラッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	330	303	
稀有度	入手方法		
★12	困难主线任务8-1 ラッピー・グッグ掉落		

ムサシジザン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	347	348	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★13	真影に至る闇S		

ラヴィス=ブレイド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	387	380	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★14	紅蓮の遁走曲S		

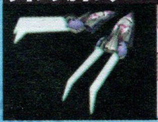
ブランディッシュ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	394	360	
稀有度	入手方法		
★15	星の傷跡S グラスアサッシン掉落		

双钢爪 | ツインクロー

ツインフォトンクロー



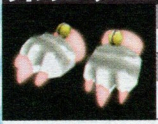
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	159	83	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★4	踊る珍鳥C		

ツインミケ・クロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	156	94	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★5	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ツインシロ・クロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	156	94	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★5	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ツインブーマクロー



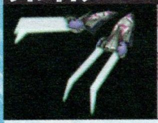
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	176	97	
稀有度	入手方法		
★5	桜花の法撃B ブーマ掉落		

ナノノシャークマペット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	187	112	
稀有度	入手方法		
★6	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ツインネイクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	309	162	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★7	踊る珍鳥B		

ヴァーラクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	285	157	
稀有度	入手方法		
★7	Lv35-40ヴァーラ掉落		

ツインビアクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	290	174	
稀有度	入手方法		
★8	道具交换		

ツインゴ・ブーマクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	328	180	
稀有度	入手方法		
★8	桜花の法撃B ゴ・ブーマ掉落		

デュアルシンタルクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	396	194	
稀有度	入手方法		
★9	双生の修羅BAS		

フカミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	467	250	冻结Lv3
稀有度	入手方法		
★10	虹色の法獣AS		

ヴァンダ・クロウズ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	453	249	
稀有度	入手方法		
★10	鉱山防衛A ヴァンダ・メラ掉落		

ツインサイレンスクロー



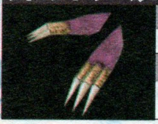
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	490	257	战斗不能Lv2
稀有度	入手方法		
★10	蛇獣覚醒A		

モーニンググローリー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	453	217	毒Lv3
稀有度	入手方法		
★11	获得称号グラールの最終兵器		

ツインジゴ・ブーマクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	494	271	
稀有度	入手方法		
★11	S级任务中ジゴ・ブーマ掉落		

ヤマタミサキ



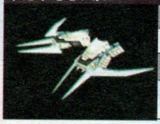
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	509	272	感染Lv3
稀有度	入手方法		
★11	虹色の法獣A カガジバリ掉落		

ナイトメアダスト



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	559	274	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★12	真影に至る闇A ペル・パノン掉落		

デイライトスカー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	489	235	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★12	Lv115以上ジェディン掉落		

シデミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	549	294	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★12	砂塵の機械戦士S 特務兵アサルト掉落		

ソウリュウジミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	588	314	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★13	桜花の法撃S ダカマヅリ掉落		

ツイン真ネイクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	617	324	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★13	修羅の谷S ヴァンダ・オルガ掉落		

ツインファルクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	555	266	感电Lv3
稀有度	入手方法		
★14	Lv125以上ゴ・ヴァーラ掉落		

ファントムミスト



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	666	326	战斗不能Lv2
稀有度	入手方法		
★15	踊る珍鳥S ラッピー・イッグ掉落		

片手剑 | セイバー

ケイコウトウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	80	47	感电Lv1
稀有度	入手方法		
★2	交换任务砂漠惑星のオアシス		

イグザム



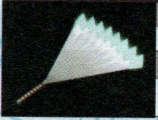
等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	100	150	冻结Lv1
稀有度	入手方法		
★3	密码		

ビフテイバー・レア



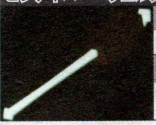
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	118	86	防御力下降Lv1
稀有度	入手方法		
★4	交换任务赛钱箱C		

ハリセン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	140	83	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★4	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ビフテイバー・ウェルダ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	142	103	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★5	ビフテイバー・レア强化失败		

ビフテイバー・ミディア



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	170	123	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★6	ビフテイバー・レア10段强化成功		

ブーケ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	202	119	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★6	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ミクのネギセイバー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	222	180	混乱Lv5
稀有度	入手方法		
★6	密码		

怒れる焼きマシュマロ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	252	163	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★6	密码		

クレアセイバー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	239	146	
稀有度	入手方法		
★7	紅の戦鬼S级评价报酬		

クレアサベラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	224	256	
稀有度	入手方法		
★7	白き旅人S级评价报酬		

セバ・クレッサ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	258	122	
稀有度	入手方法		
★7	英雄たちの輪舞曲S级评价报酬		

フライパン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	230	166	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★7	交换任务機械惑星の秘密結社		

デュランダル・レプカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	281	178	
稀有度	入手方法		
★7	最凶の砂獣B ブル・ブナ掉落		

デルジャバナー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	298	198	毒Lv1
稀有度	入手方法		
★8	デルジャバン掉落		

DBの剣



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	371	235	
稀有度	入手方法		
★9	虹色の法獣A		

クリムゾン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	443	261	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★10	草原の支配者AS コルトバ掉落		

レンゴクトウ・エンサ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	100	219	燃烧Lv4
稀有度	入手方法		
★10	困难主线任务10-2 シズル掉落		

クサナギ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	412	273	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★10	真影に至る闇A		

節子おばさんのフライパン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	445	283	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★10	白き聖獣AS		

ブラックハーツ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	483	285	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★11	紅の巨獣S		

イノセントマリー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	471	278	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★11	交换任务賽銭箱S		

ピアポカリプス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	521	308	
稀有度	入手方法		
★12	狂う珍獣S コルトバ掉落		

エレクティストーション



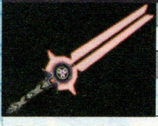
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	429	311	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★12	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ティーガ・ラガン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	558	329	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	草原の支配者S ギルシャーク掉落		

ゲッカビジン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	544	321	燃烧Lv3
稀有度	入手方法		
★13	月下の翼獣S		

エリュシオン



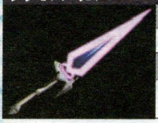
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	561	356	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★13	交换任务機械惑星の秘密結社		

シップウジンライ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	577	341	冻结Lv3
稀有度	入手方法		
★14	東方より来るモノS		

ラヴィス=カノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	595	377	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★14	黄塵の行進曲S		

七聖剣エルシディオン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	624	396	
稀有度	入手方法		
★15	海の底の古代遺跡S ルタス・ジッガ掉落		

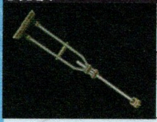
小剣｜ダガー

デラピ・ティピ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	89	89	睡眠Lv1
稀有度	入手方法		
★4	交换任务楽園衛星の裏酒場		

松葉杖



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	186	183	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

クレアダガー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	168	133	
稀有度	入手方法		
★7	紅の戦鬼S级评价报酬		

クレアザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	157	142	
稀有度	入手方法		
★7	白き旅人S级评价报酬		

レンアル・ティピ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	172	174	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★7	未知		

アサシンダガー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	195	180	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★7	星の傷跡 グラスアサッシン掉落		

ディスカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	270	222	
稀有度	入手方法		
★9	雷獣の都B ジャーバ掉落		

デイバザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	318	286	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★10	踊る珍鳥A		

スパイクスラッガー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	334	295	
稀有度	入手方法		
★10	旧跡の死闘A		

サイカ・オモテ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	283	228	毒Lv1
稀有度	入手方法		
★10	困难主线任务9-2 シズル掉落		

アムレ・ティピ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	273	276	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★10	月下の翼獣S ラッピー掉落		

シラハザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	347	312	
稀有度	入手方法		
★11	踊る珍鳥A ラッピー・グッグ掉落		

デラガザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	375	337	
稀有度	入手方法		
★12	踊る珍鳥A ラッピー・グッグ掉落		

ディスカスラッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	381	314	
稀有度	入手方法		
★12	海の底の古代遺跡S パルシャーク掉落		

ヤマトジザシ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	401	360	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★13	踊る珍鳥S ラッピー・グッグ掉落		

ヘルプセラフィ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	330	335	
稀有度	入手方法		
★13	マガシ抹殺計画 SEED・ヘルガ掉落		

カムイ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	378	305	防御力下降Lv1
稀有度	入手方法		
★14	炎獣の咆哮S		

ディスカサイクロン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	454	374	
稀有度	入手方法		
★15	炎獣の咆哮S ジャーバ掉落		

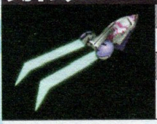
钢爪 | クロー

シャークパペット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	181	61	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★3	获得称号凶鲛人		

フォトンクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	173	87	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★4	海の底の古代遺跡C パルシャーク掉落		

ブーマクロー



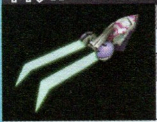
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	186	101	
稀有度	入手方法		
★5	主线任务8-1 ブーマ掉落		

ドラゴマペット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	280	141	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★6	紧急任务ナノノドラゴ		

ネイクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	337	169	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★7	雷獣の都B		

ゴ・ブーマクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	358	188	
稀有度	入手方法		
★8	未知		

ファズンタルヘッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	332	250	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★9	交换任务楽園衛星の裏酒場		

セゲンタルヘッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	310	300	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★9	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ダイガミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	509	260	冻结Lv3
稀有度	入手方法		
★10	聖地奪還A		

ヴァンダ・クロウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	494	259	
稀有度	入手方法		
★10	蛇獣覚醒S ヴァンダ・オルガ掉落		

サイレンスクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	534	268	战斗不能Lv1
稀有度	入手方法		
★10	雷獣の都AS		

ザンシュミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	555	283	感染Lv3
稀有度	入手方法		
★11	踊る珍鳥A ラッピー・グッグ掉落		

ジゴ・ブーマクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	494	259	
稀有度	入手方法		
★11	胞子を喰らう六眼A ジゴ・ブーマ掉落		

モンスターキラー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	494	226	毒Lv3
稀有度	入手方法		
★11	踊る珍鳥A カクワネ掉落		

オウガミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	599	306	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★12	研究の代価S		

エビルファング



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	610	285	燃烧Lv3
稀有度	入手方法		
★12	桜華の法撃AS サウギータ掉落		

ウンリュウジミサキ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	641	327	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★13	月下の翼獣S		

真ネイクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	673	337	HP吸收Lv2
稀有度	入手方法		
★13	燃ゆる銀世界S ル・ダッゴ掉落		

ファルクロー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	606	277	感电Lv3
稀有度	入手方法		
★14	焔帝の猛攻S ゴ・ブーマ掉落		

フェンリル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	727	339	战斗不能Lv2
稀有度	入手方法		
★15	海の底の古代遺跡S パルシャーク掉落		

光波鞭 | ウィップ

蛇腹アルビーノ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	52	81	毒Lv4
稀有度	入手方法		
★3	获得称号スーパールーキー		

ビッグフィッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	68	100	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★6	获得称号期待の新星		

ヴィタス・リーチャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	104	140	感染Lv4
稀有度	入手方法		
★7	プラント奪還B SEED·ヴィタス掉落		

ドリームフィッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	121	179	魅了Lv4
稀有度	入手方法		
★9	エンドラムの残党B YG-01Z BUG掉落		

アモーレローズ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	148	192	魅了Lv3
稀有度	入手方法		
★9	交换任务機械惑星の秘密結		

ソニックスプレンダー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	177	213	HP吸收Lv2

稀有度	入手方法
★10	暴走SEED特急A

ヴィシ・アダン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	184	193	感染Lv2

稀有度	入手方法
★10	奪われた破壊兵器A

グリーナ・クラッカー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	165	223	感电Lv4

稀有度	入手方法
★10	主线任务9 ディラ・グリーナ掉落

ヴィシ・フェアラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	201	210	睡眠Lv2

稀有度	入手方法
★11	砂丘の楼閣A

ヴィシ・ディラガ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	217	227	燃焼Lv2

稀有度	入手方法
★12	砂塵の機械戦士S

ギガススピナー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	178	210	麻痺Lv3

稀有度	入手方法
★12	遺跡の奥で眠るモノAS ゴルモロ掉落

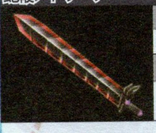
ヴィシ・ラス・ガヴリコン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	232	243	燃焼Lv3

稀有度	入手方法
★13	奪われた破壊兵器S

蛇鞭メドゥーサ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	202	238	感染Lv4

稀有度	入手方法
★13	熱帯雨林の猪突獣AS バグ・デッガ掉落

邪鞭ウロボロス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	242	291	战斗不能Lv1

稀有度	入手方法
★15	草原の支配者S ポルティ掉落

飞刃剑 | スライサー

デラックスピザ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	80	70	HP吸收Lv1

稀有度	入手方法
★3	密码

シルフィード



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	61	55	HP吸收Lv1

稀有度	入手方法
★4	获得称号戦場のナンパ師

ラッピーファン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	67	69	睡眠Lv1

稀有度	入手方法
★4	交换任务楽園衛星の裏酒場

シーフードミックスピザ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	110	96	燃焼Lv2

稀有度	入手方法
★6	特殊区域ピザハット购买

アル・ラッピーファン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	130	134	睡眠Lv2

稀有度	入手方法
★7	交换任务楽園衛星の裏酒場

ナゲセン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	137	123	

稀有度	入手方法
★8	交换任务砂漠惑星のオアシス

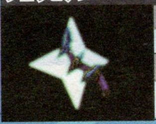
アイダホスペシャルピザ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	152	171	魅了Lv2

稀有度	入手方法
★9	特殊区域ピザハット购买

シュラヒケン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	212	213	

稀有度	入手方法
★10	白き聖獣A

アムレ・ラッピーファン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	206	213	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★10	Lv100以上ラッピー掉落		

神の吐息



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	223	220	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★10	忘却の城郭A シノワ・ヒドキ掉落		

サンズヒケン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	226	232	
稀有度	入手方法		
★11	白き聖獣A		

アスラヒケン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	250	251	
稀有度	入手方法		
★12	白き聖獣AS		

シデンジヒケン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	267	268	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★13	白き聖獣S		

ブリッツゲイザー



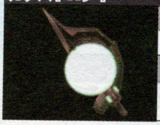
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	272	250	
稀有度	入手方法		
★13	流水の神殿S シノワヒドキ掉落		

クイント・ディベンデンス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	281	263	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★14	聖地奪還A タヴァラス掉落		

カタストロフィ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	303	278	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★15	狂う珍獣s アスターク掉落		

长铳 | ライフル

マベリックライフル



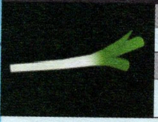
等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	132	41	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★3	密码		

ブラックメテオーラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	257	88	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★5	エンドラムの残党B		

ミクのネギライフル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	404	121	混乱Lv3
稀有度	入手方法		
★6	密码		

ホーリーレイ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	429	158	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★7	修羅の谷S ナルリリー掉落		

ハープーンライフル



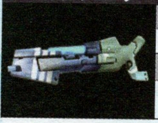
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	456	176	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★8	エンドラムの残党B		

ホワイトミーティオ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	479	164	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★8	熱帯雨林の猪突獣A		

フローズンシューター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	568	209	冻结Lv1
稀有度	入手方法		
★9	同盟軍本部奪還BAS		

ブラックバルズ



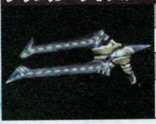
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	677	210	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★10	海底遺跡A		

ミズラキホウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	706	198	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★10	虹色の法獣A		

ブリンガーライフル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	603	243	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★10	交換任务楽園衛星の裏酒場		

ラトルスネック



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	738	241	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★11	SEEDの胎動S		

クリムゾンノヴァ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	720	249	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★11	エンドラムの残党S		

キラーエリート



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	797	273	战斗不能Lv2
稀有度	入手方法		
★12	遺跡の奥に眠るモノS ボラヴォーラ掉落		

ヤスミノコフ3000



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	681	255	
稀有度	入手方法		
★12	雷獣の都AS シャグリース掉落		

スカルソーザラー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	793	317	战斗不能Lv2
稀有度	入手方法		
★13	获得称号スーパーモンスター		

インフィニットコランダム



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	853	303	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	狂う珍獣S ゴル・ドルバ掉落		

リベリオン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	772	297	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★14	忘却の城郭S バイシャ乙32型掉落		

エーデル・フシル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	926	339	
稀有度	入手方法		
★15	下载千古星霜の遺宝		

散弹铳 | ショットガン

ヴァン・ブレラ



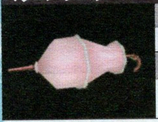
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	195	91	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★7	熱帯雨林の猪突獣B		

シッガ・デスタ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	408	115	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	蛇獣覚醒A ドルァ・ゴーラ掉落		

マダム・ブレラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	310	145	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★10	花吹雪く追走戦A バイシャ乙32掉落		

シッガ・バレッ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	444	132	毒Lv1
稀有度	入手方法		
★11	蛇獣覚醒A ドルァ・ゴーラ掉落		

ミズーリS012



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	350	143	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★11	極寒の地で轟くモノA		

シッガ・パクダ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	480	149	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	熱帯雨林S ドラァ・ゴーラ掉落		

ランブリングメイ



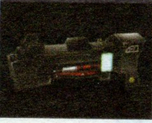
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	432	169	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★12	エンドラムの残党A YG-01Z BUG掉落		

シッガ・ラス・ヴァーゴ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	513	166	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★13	最凶の砂獣S		

スチームバースト



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	405	170	防御力下降Lv1
稀有度	入手方法		
★13	燃ゆる銀世界S バーベラス・ウルフ掉落		

スプレッドニードル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	506	218	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★14	雷獣の都S ガイノゼロス掉落		

スプラッシュファルス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	491	224	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★15	暗黒神の封印S		

长弓 | ロングボウ

テンゴウボウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	279	110	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★6	聖地奪還B テンゴウグ掉落		

コヒブミテリ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	440	189	魅了Lv3
稀有度	入手方法		
★7	Lv100以上エビルシャーク掉落		

ボロン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	468	176	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★8	获得称号ディーヴァ		

ヒロクテリ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	669	192	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★10	流水の神殿A 教団警衛士・オブメ掉落		

ヴァパスシューター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	597	235	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★10	旧跡の死闘B ザムヴァパス掉落		

リカウテリ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	729	220	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★11	虹色の法獣A カガジバリ掉落		

ボロン・ボロン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	704	267	魅了Lv4
稀有度	入手方法		
★11	虹色の法獣A カガジバリ掉落		

ナスヨテリ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	787	249	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★12	虹色の法獣A カガジバリ掉落		

サザンクロス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	645	246	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★12	狂う珍獣A ボルティ掉落		

ヴェロスエスクード



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	703	284	属性依存Lv3
稀有度	入手方法		
★12	狂う珍獣A アスターク掉落		

ヒリュウジテリ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	842	276	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★13	狂信者の杜S		

クリムゾンフレア



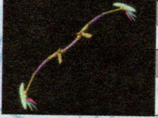
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	836	309	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★14	桜花の法撃S ウギータ掉落		

ラヴィス・アーロ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	797	411	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★14	紺碧の交響曲S		

エーデル・アーロ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	878	328	
稀有度	入手方法		
★15	下载任务千古星霜の遺宝		

榴弾铳 | グレネード

レオル・ヴァリアント



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	193	75	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★3	多脚兵器破壊指令C		

タルラッピーキャノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	171	71	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★4	获得称号クラッシャー		

ティッポ・ラプナ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	244	82	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★5	エンドラムの残党B ボーマルタ		

コルトバズーカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	279	106	燃烧Lv3
稀有度	入手方法		
★6	草原の支配者B コルトバ掉落		

クタルラッピーキャノンG



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	333	138	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★7	聖地奪還B ラッピー・パラル掉落		

ゾアル・ヘッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	376	143	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★7	月下の翼獣B		

ティッポ・ナゾラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	454	153	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★8	電脳の化身A 特務兵ヴォビス掉落		

インフェルノバズーカ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	646	234	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★10	多脚兵器破壊指令A		

タルラッピーキャノンEX



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	528	219	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★10	虹色の法獣A ラッピー・パラル掉落		

ビルデ・ヘッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	597	227	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★10	灼熱の震角獣A		

グッレ・バズッガ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	695	174	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	プラント奪還A		

ティッポ・ドグマ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	683	233	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★11	凶飛獣討伐S アギータ掉落		

グッレ・アステッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	758	200	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	海底遺跡S		

グッレ・ハンアビ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	819	226	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	海底遺跡S		

ソングフォーデス



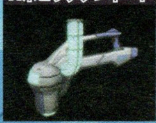
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	622	265	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★12	交換任务砂漠惑星のオアシス		

グッレ・ラス・サジタウス



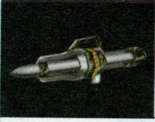
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	876	251	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★13	極寒の地S		

ロボピッチグレネード



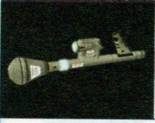
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	666	286	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★13	交換任务砂漠惑星のオアシス		

ジェノサイドバンカー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	732	277	
稀有度	入手方法		
★14	鉱山防衛S コグ・ナッド掉落		

パンツァー・ファウスト



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	905	351	
稀有度	入手方法		
★15	穿つ双剣の遺産S ビード・グルーデ掉落		

光线炮 | レーザーカノン

レーザーパノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	180	71	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★4	パノン（稀有种）掉落		

サテライトVカノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	272	109	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★6	密码		

ギ・グー・レーザー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	463	182	毒Lv2
稀有度	入手方法		
★9	虹色の法獣B		

メテオカノン



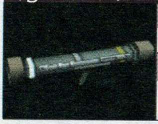
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	598	189	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	雷獣の都A		

リュウサイカノウ



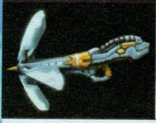
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	623	178	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	虹色の法獣A		

Nug-2000バズーカ



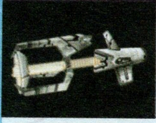
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	510	190	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★10	破壊兵器A ビード・グルーデ掉落		

ニードルカノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	651	217	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	同盟軍本部奪還A 同盟軍重装兵掉落		

メーザービーム



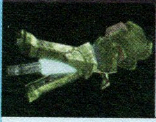
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	655	249	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★11	焔帝の猛攻S		

ラブ・インフェルノ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	704	245	魅了Lv3
稀有度	入手方法		
★12	同盟軍本部奪還A 同盟軍重装兵掉落		

デガーナ・カノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	654	265	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★12	狂信者の杜		

デガーナ・カノン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	654	265	愤怒Lv3
稀有度	入手方法		
★12	狂信者の杜		

エクスプロージョン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	753	272	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	狂う珍獣S アスターク掉落		

ボルテックプレス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	779	288	感电Lv2
稀有度	入手方法		
★14	Lv125以上デルプ・スラミィ掉落		

ヘヴィパニッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	843	338	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★15	同盟軍本部奪還S SEEDアーダイト掉落		

双短铳 | ツインハンドガン

モバゆびツインハンドガン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	50	40	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★3	密码		

サンバマラカス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	112	51	
稀有度	入手方法		
★4	获得称号仲間の絆		

ツインヴァリスタ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	267	105	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★7	鉱山防衛A		

ツイン・エッグブラスター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	218	99	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★7	未知		

ツインサンドラッピーガン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	283	117	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★8	鉱山防衛B サンドラッピー掉落		

ツインルビーバレット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	353	139	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★9	狂う珍獣S		

ハイパーバイパー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	421	140	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	狂う珍獣A		

テンションブラスターズ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	346	157	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★10	幻影の聖跡A ディルナズン掉落		

ツイントルネード



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	458	161	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	紅の巨獣S		

Tヤスミノコフ2000H



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	391	154	
稀有度	入手方法		
★11	忘却の城郭S		

バトルストッパー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	495	182	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	雷獣の都A ガイノゼロス掉落		

ツイングラッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	483	183	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★12	Lv100以上ナヴァ・ルッダ掉落		

オブシディアン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	530	202	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	双生の修羅S		

パンドラエクストリーム



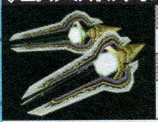
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	575	226	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★13	Lv140以上サンドラッピー掉落		

ガルド・ミラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	565	236	
稀有度	入手方法		
★14	SEEDの胎動S		

デュアルミストルテイン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	493	212	攻击力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★15	太古からの侵略者S		

短铳 | ハンドガン

ヴァリスタ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	295	119	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★7	星の傷跡A		

エッグブラスター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	241	111	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★7	交换任务さすらいの星間行商人		

サンドラッピーガン



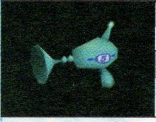
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	313	132	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★8	Lv50以上サンドラッピー掉落		

ルビーバレット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	390	157	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★9	砂丘の楼閣A		

テンションブラスター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	383	176	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★9	貨物列車救援BA ローグス・ジャッセ掉落		

バイパー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	465	157	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	遺跡の奥に眠るモノA		

ストーム



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	507	181	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	海底遺跡S タヴァラス掉落		

ヤスミノコフ2000H



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	433	174	
稀有度	入手方法		
★11	砂丘の楼閣S		

グラッシャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	534	206	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★12	月下の翼獣S ゴウシン掉落		

ディラガーン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	547	205	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	太古からの侵略者S		

サーペンティン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	586	227	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	太古からの侵略者S		

ピースメーカー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	636	254	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★13	熱帯雨林の猪突獣S ベッガ掉落		

ガルド



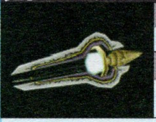
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	624	266	伤害反射Lv1
稀有度	入手方法		
★14	東方より来るモノS ゴウシン掉落		

ミラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	606	240	HP吸收Lv2
稀有度	入手方法		
★14	Lv125以上ヴァルガタス掉落		

魔弾ミストルテイン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	544	238	防御力下降Lv3
稀有度	入手方法		
★15	太古からの侵略者S		

弩弓 | クロスボウ

サンドラッピーボウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	112	55	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★5	白き旅人		

ディン・ディ・ベル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	185	99	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★8	获得称号次期社長候補注目度No.1		

クッポ・ムスラナ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	336	109	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	Lv100以上ナヴァ・ルッダ掉落		

ドリルランチャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	265	123	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★10	白亜のコンサート		

クッボ・テュマ



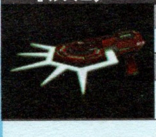
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	366	125	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	Lv125以上ナヴァ・ルッダ掉落		

クッボ・シンバ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	395	141	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	マガシ抹殺計画S ナヴァ・ルッダ掉落		

ニードルスピナー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	333	161	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	貨物列車救援S ローグス・ジャッセ掉落		

クッボ・ラス・リブラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	423	157	燃烧Lv2
稀有度	入手方法		
★13	Lv175以上ナヴァ・ルッダ掉落		

デゴラスボウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	385	200	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★14	灼熱の震角獣S		

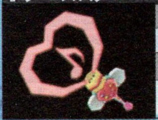
カイザーヴィエラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	424	198	
稀有度	入手方法		
★15	踊る珍鳥S クデトウブ		

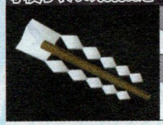
飞刃 | カード

ドリームマスター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	71	42	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★4	草原の支配者C スティンギー		

小夜ちゃんのおおぬさ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	138	81	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★7	获得称号小夜ちゃんとフレンド		

プリメラ・フィオーレ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	188	90	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★8	狂う珍獣B ゴル・ドルバ掉落		

シキカミ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	277	109	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	虹色の法獣AS		

ザ・タロット



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	277	116	伤害反射Lv1
稀有度	入手方法		
★10	踊る珍鳥A ラッピー・ポレック掉落		

ホシキカミ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	302	125	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	白き聖獣S		

カザキカミ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	326	142	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	暗黒神の封印A		

カディアンナ



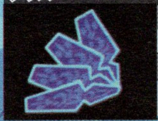
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	315	167	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★12	Lv100以上スティンギー掉落		

シデンジキカミ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	349	157	睡眠Lv2
稀有度	入手方法		
★13	暗黒神の封印S		

タリス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	346	200	冻结Lv3
稀有度	入手方法		
★14	双頭の守護獣S ミズラ掉落		

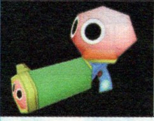
エンジェリックブレス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	357	195	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★15	太古からの侵略者S 稀有BOSS掉落		

机关铳 | マシンガン

ぷよぷよフィーバーガン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	65	24	攻击力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★4	密码		

H&K38コンバット



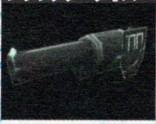
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	154	79	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★7	遺跡の奥に眠るモノA		

マズルフィーバー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	243	105	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★10	星の傷跡A		

ブラックダークネス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	208	105	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★10	遺跡の奥S		

バレットダンス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	265	121	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★11	同盟軍本部奪還A グリナ・ビートC掉落		

デスレイン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	287	136	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★12	Lv100以上グリナビートC掉落		

マガナ・リヴォルタ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	280	137	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★12	暗黒の衛星A センディラン掉落		

ミズーリM13



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	285	159	防御力下降Lv2
稀有度	入手方法		
★13	修羅の谷S ポイゾナスリリー掉落		

ジェルミナスガン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	307	151	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	奪われた破壊兵器S グリナ・ビートS掉落		

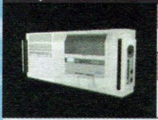
アヴェンジャー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	333	170	愤怒Lv2
稀有度	入手方法		
★15	エンドラムの残党S グリナ・ビートS掉落		

射导具 | シャドゥーグ

マーク3



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	31	24	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★2	交换任务砂漠惑星のオアシス		

マスターシステム



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	53	41	属性依存Lv1
稀有度	入手方法		
★4	获得称号街の救世主		

メガドライブ



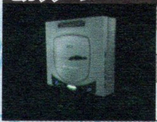
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	77	60	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★6	未知		

テーズくんシャグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	88	50	睡眠Lv3
稀有度	入手方法		
★6	特殊区域ピザハットA		

セガサターン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	119	92	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★8	交换任务砂漠惑星のオアシス		

ソニチ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	148	110	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★9	交换任务機械惑星の秘密結社		

SPEED KING



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	121	103	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★9	密码		

エブロスィーク



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	177	110	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★10	紅の巨獣S		

490オッソリアシャグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	173	119	愤怒Lv1
稀有度	入手方法		
★10	S级评价时从同伴GH490处获得		

ドリームキャスト



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	165	128	属性依存Lv3
稀有度	入手方法		
★10	交换任务砂漠惑星のオアシス		

オパオパ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	159	136	属性依存Lv3
稀有度	入手方法		
★11	氷雪の洞窟AS サベージウルフ掉落		

フラウドゥーグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	193	127	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★11	困难主线任务9-1报酬		

エルスラール



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	208	143	属性依存Lv2
稀有度	入手方法		
★12	幻影の秘孔A		

ディーラカーナ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	223	159	麻痹Lv2
稀有度	入手方法		
★13	同盟軍本部奪還S アーダイト掉落		

パーダ・シャグ



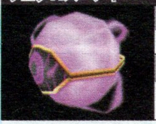
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	218	156	HP吸収Lv1
稀有度	入手方法		
★13	氷雪の洞窟S サベージウルフ掉落		

プレタ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	238	186	属性依存Lv3
稀有度	入手方法		
★14	夢幻の炎谷S		

リュクロス・アイ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	242	178	
稀有度	入手方法		
★15	未知		

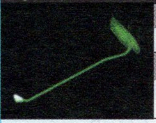
长杖 | ロッド

クラーリタ・ヴィサスI



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	87	-	回复力上升
稀有度	入手方法		
★1	密码		

ハッパ



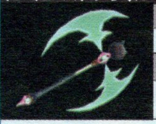
等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	132	-	土属性威力上升
稀有度	入手方法		
★3	获得称号戦友の絆		

クラーリタ・ヴィサスII



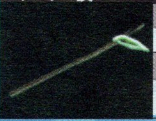
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	191	-	回复力上升
稀有度	入手方法		
★4	任务完成时从エミリア处获得		

えこえこステッキくん



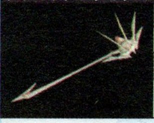
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	352	-	
稀有度	入手方法		
★6	密码		

パクパクの枝



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	324	-	光属性威力上升
稀有度	入手方法		
★6	交换任务機械惑星の秘密結社		

クラーリタ・ヴィサスⅢ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	371	–	回复力上升
稀有度	入手方法		
★7	任务完成时从エミリア处获得		

パンプキン・ヘッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	438	–	土属性威力上升
稀有度	入手方法		
★7	奪われた破壊兵器A ローグス・ウィッコ掉落		

ソーサラーロッド



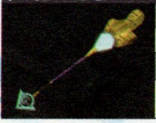
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	465	–	暗属性威力上升
稀有度	入手方法		
★8	Lv50以上 カオスソーサラー掉落		

チャオの杖



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	579	–	冰属性威力上升
稀有度	入手方法		
★9	幻影の聖域A		

ダルガンロッド



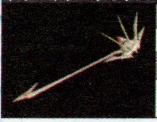
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	474	–	
稀有度	入手方法		
★9	交换任务さすらいの星間行商人		

ハラロドウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	662	–	
稀有度	入手方法		
★10	海の底の古代遺跡A スヴァルティア掉落		

クラーリタ・ヴィサスⅣ



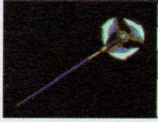
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	590	–	回复力上升
稀有度	入手方法		
★10	任务完成时从エミリア处获得		

ラビットウォンド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	695	–	
稀有度	入手方法		
★10	交换任务機械惑星の秘密結社		

カザロドウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	721	–	
稀有度	入手方法		
★11	踊る珍鳥A		

サテライトライザー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	734	–	
稀有度	入手方法		
★11	Lv120以上教団警衛士・オズナ掉落		

カオゾランロッド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	700	–	暗属性威力上升
稀有度	入手方法		
★11	SEEDの胎動S		

オウカロドウ



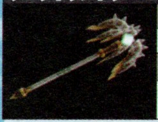
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	779	–	
稀有度	入手方法		
★12	東方より来るモノA		

カジューシース



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	818	–	回复力上升
稀有度	入手方法		
★12	交换任务機械惑星の秘密結社		

リュウホウジドウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	834	–	光属性威力上升
稀有度	入手方法		
★13	凶飛獣討伐S		

ルツラロドウ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	809	–	雷属性威力上升
稀有度	入手方法		
★13	交换任务賽銭箱S		

サイコウォンド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	787	–	
稀有度	入手方法		
★14	桜華の法撃S コウマズリ掉落		

グラヴィディオン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	945	–	冰属性威力上升
稀有度	入手方法		
★15	太古からの侵略者S カオスソーサラー掉落		

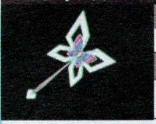
短杖｜ウォンド

パピヨンシエル



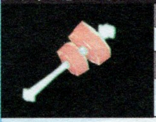
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	136	–	回復力上升
稀有度	入手方法		
★4	踊る珍獣C		

パピヨンダンス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	136	–	回復力上升
稀有度	入手方法		
★4	海の底の古代遺跡C		

ビフテンド・レア



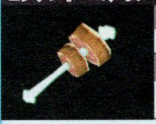
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	120	–	回復力上升
稀有度	入手方法		
★4	交換任务賽銭箱C		

ビフテンド・ウェルダ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	145	–	炎属性威力上升
稀有度	入手方法		
★5	ビフテンド・レア强化失败		

ビフテンド・ミディア



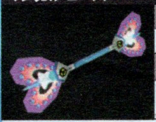
等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	174	–	回復力上升
稀有度	入手方法		
★6	ビフテンド・レア10段强化成功		

ミクのネギウォンド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	265	–	回復力上升
稀有度	入手方法		
★6	密码		

マジカルピース



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	329	–	雷属性威力上升
稀有度	入手方法		
★8	获得称号スーパーヒーロー		

ラガン・ヘッド



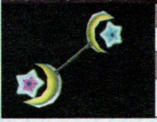
等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	350	–	炎属性威力上升
稀有度	入手方法		
★9	炎獣の咆哮A		

ウラヌサラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	433	–	
稀有度	入手方法		
★10	胞子を喰らう六眼S		

トゥインクルスター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	454	–	雷属性威力上升
稀有度	入手方法		
★10	電脳の化身S		

テスプラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	472	–	
稀有度	入手方法		
★11	砂丘の楼閣AS ライグタス掉落		

マジカルウォンド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	480	–	
稀有度	入手方法		
★11	忘却の城郭A 教団警衛士タグバ掉落		

リュクロス・バトン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	362	–	暗属性威力上升
稀有度	入手方法		
★11	第四の封印装置A		

バジュラ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	509	–	
稀有度	入手方法		
★12	虹色の法獣S オルゴーモン掉落		

コンサイコン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	454	–	土属性威力上升
稀有度	入手方法		
★12	交換任务楽園衛星の裏酒場		

グラナホドラ



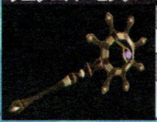
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	545	–	光属性威力上升
稀有度	入手方法		
★13	砂丘の楼閣S ライグタス掉落		

モタブの預言書



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	572	–	冰属性威力上升
稀有度	入手方法		
★13	幻影の樹林S		

リュクロス・セプター



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	553	–	暗属性威力上升
稀有度	入手方法		
★14	第四の封印装置S		

エグザミネイション



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	618	-	光属性威力上升
稀有度	入手方法		
★15	黒き星に巣くうモノS ダーベラン掉落		

魔导具｜マドゥーグ

パノン・マドグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	37	-	暗属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★2	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ファンタシーバーガー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	100	-	回復力上升
稀有度	入手方法		
★3	下载任务ファンタクイズバトル！		

コルトバ・マドグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	64	-	炎属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★4	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ルシガ・マドグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	92	-	土属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★6	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ポリタン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	101	-	雷属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★6	密码		

カクワネ・マドグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	143	-	光属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★8	交换任务楽園衛星の裏酒場		

シャト



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	178	-	回復力上升
稀有度	入手方法		
★9	交换任务機械惑星の秘密結社		

マガドゥーグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	146	-	暗属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★9	レンヴォルト・マガシ掉落		

ラッピー・マドグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	198	-	回復力上升
稀有度	入手方法		
★10	交换任务楽園衛星の裏酒場		

ドリー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	213	-	
稀有度	入手方法		
★10	多脚兵器破壊指令		

オキクドウグ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	204	-	
稀有度	入手方法		
★10	踊る珍鳥A		

コニィ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	232	-	
稀有度	入手方法		
★11	電脳の化身S ベル・パノン掉落		

ルクミン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	233	-	冰属性攻击上升
稀有度	入手方法		
★11	交换任务機械惑星の秘密結社		

デルピー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	250	-	
稀有度	入手方法		
★12	多脚兵器破壊指令A		

エンフェルナ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	268	-	
稀有度	入手方法		
★13	多脚兵器破壊指令S		

プーシャン



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	285	-	回復力上升
稀有度	入手方法		
★14	困难主线任务9-1 ブナリ甲3型掉落		

アルケミストシャドー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	291	–	暗属性威力上升
稀有度	入手方法		
★15	奪われた破壊兵器S YG-01U BUGGES掉落		

大盾 | シールド

ハマノコテ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	299	145	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★3	获得称号反射の達人		

ピザハットグルメボックス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
C	150	100	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★3	密码		

トリニティバッシュ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	269	131	HP吸收Lv1
稀有度	入手方法		
★5	获得称号ブロッキング		

チーズ&チーズピザ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	202	125	燃烧Lv1
稀有度	入手方法		
★6	特殊区域ピザハット购入		

鉄壁のファミ通



等级	攻击力	命中率	特殊效果
B	431	222	愤怒Lv1
稀有度	入手方法		
★6	密码		

グリーンリング



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	400	195	毒Lv1
稀有度	入手方法		
★7	挑战模式第一关S级评价报酬		

シシリア風ピザ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
A	311	145	魅了Lv1
稀有度	入手方法		
★9	特殊区域ピザハット购入		

アルテミス



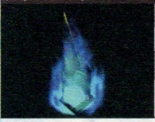
等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	665	310	
稀有度	入手方法		
★10	Lv105以上ヴァルガタス掉落		

デニッシュマリー



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	725	338	魅了Lv2
稀有度	入手方法		
★11	交换任务賽銭箱S		

カザミノコテ



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	783	365	冻结Lv2
稀有度	入手方法		
★12	Lv105以上ヴァルガタス掉落		

デルナディシールド



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	838	390	感染Lv2
稀有度	入手方法		
★13	交换任务楽園衛星の裏酒場		

スタンドスティル



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	888	414	混乱Lv2
稀有度	入手方法		
★14	狂う珍獣S ワルムス掉落		

ヴィクトリウス



等级	攻击力	命中率	特殊效果
S	951	454	麻痹Lv3
稀有度	入手方法		
★15	桜花の法撃S ジゴ・ブーマ掉落		





已经OUT了的解谜冒险类游戏

这个月的AVG爆发了……其实老编想让某糖做恐怖游戏专题，问题是大冷天的本来就冻得发抖，再玩恐怖游戏，岂不是要浑身筛糠？算了，不是都呼吁节能减排嘛，咱别浪费空调，动作类游戏某糖苦手，那么玩玩动脑筋的怎么样？子曰：“体力劳动和脑力劳动都是劳动。”（子：“俺有说过这句么？”）

话说在前面，很多人可能已经不知道AVG是个什么类型了。是啊，现在游戏类型越来越多，互相沾边的就更是数不胜数。所谓AVG就是Adventure Game（冒险类游戏）的缩写，该类游戏是以挖掘线索来推动剧情的，主要考验玩家的观察、分析、运算能力，以达到娱乐的效果。AVG按照解决问题的方式来划分，可以分为“动作冒险类”、“恋爱冒险类”以及“解谜冒险类”这三种。排除与ACT密切相关的动作冒险以及GAL类的恋爱冒险游戏之外，我们就来品味一下DS上的解谜冒险类游戏吧。

文/棉花糖

1.侦探类

请允许某糖把侦探类的游戏放在最前面，只是因为这类游戏相对来说比较多。正如该类型所阐述的一样，在游戏中玩家一般会扮演警察、侦探等角色，根据发生的案件来解决问题。

其中最有名的莫过于DS悬疑系列了，该系列在DS上有四部作品，包括西村京太郎的《京都、热海、绝海的孤岛 杀意的陷阱》以及《金泽、函馆、极寒的峡谷 复仇的影子》，还有山村美纱的《舞妓小菊 记者卡沙琳 送葬人石原明子 飞舞在古都之花 京都杀人事件簿》和橘真希的《“洞爷湖 七个温泉 奥汤之乡”采访笔记》。遗憾的是这四部作品都没有汉化版，某糖记得以前哪个汉化组把西村京太郎DS1的文本用来当翻译考核——不过这么做真是太天真了，因为那游戏开始的部分就没有任何语法可言，只有少许的口语和拟声词，用来做日译考核实在是有些差强人意。游戏本身玩起来还是很有趣的，剧情环环相扣，谋杀一起连着一起，让人有种透不过气的感觉，直到最后案情才会豁然开朗，成就感也就油然而生。

悬疑系列虽然有着浓厚的和风风格，但和风作品中的佼佼者应该是横沟正史系列才对，DS上推出的金田一耕助《犬神家一族》以及《八墓村》都是黑白水墨+油印风格的作品，游戏中案发现场的尸体以水墨CG的形式出现，鲜红的血迹和扭曲的面容比预料当中更有说服力。不过该系列作品也有其致命伤，那就是“受原著的约束”比较严重，看过原著的玩家基本就已经知道结局究竟如何了。不过游戏公司也充分考虑到了这一点，所以添加了多个结局的分支项目，另外为了使游戏更加耐玩，还设置了报纸上的填字游戏——那个可以说是非常有创意的小插曲，玩家可以通过剧情流程和读报信息来获取关键词语的情报。横沟正史的小说很有意思，某糖强烈推荐大家找来看看（另外这个系列的游戏DNA大人已经破解了，想参与汉化的玩家可以和杂志编辑部联系）。

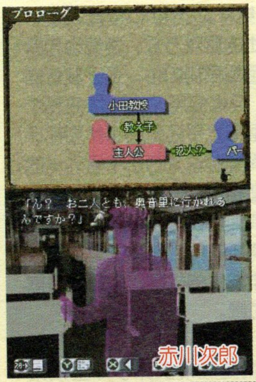
神宫寺三郎系列也值得一试，包括《过去的回忆》、《永不消失的心》以及《被隐藏的真实》这三部作品。这个系列可以算是有年头了，某糖小时候曾经在FC上看过这部游戏的鼻祖，可惜当时日本语水平很烂，脑子也比较笨，所以当时卡关了就再也没碰（笑）……同样堪称鼻祖的还有赤川次郎的神秘系列，其中包括《夜想曲 书所引起的杀人》和《月之光 沉落之钟杀人事件》。该系列的作品曾经在PS上轰动一时，其特点就是以各种颜色的透明轮廓来代替具体人物，给人一种诡异的感觉，并给玩家留有极大的想象空间。游戏过程中不断制造出恐怖、灵异的



DS悬疑系列



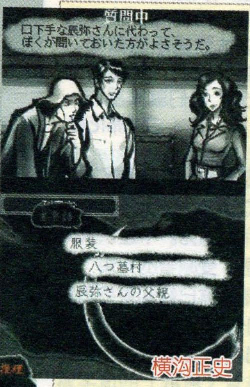
FBI超心理搜查官



赤川次郎



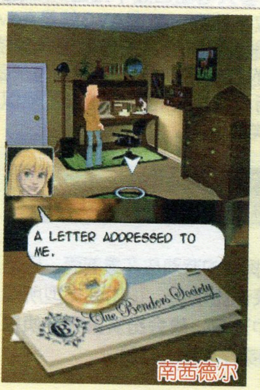
触摸侦探



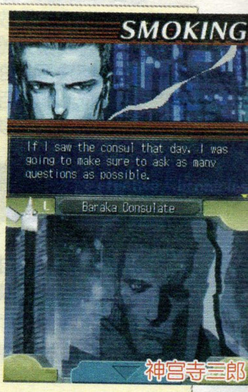
横沟正史



藤堂龙之介



南茜德尔



神宫寺三郎

氛围，一个不小心就无法再回头了，所以玩的时候一定要小心哦。

比起以上几款侦探游戏，浅见光彦、癸生川凌介、推理新章和未破案件这几款就显得苍白了许多。其实冒险类游戏主要就是靠令人欲罢不能的剧情以及多样性的操作来博取人气的，二者缺一不可，问题是这几部游戏就没什么吸引人的地方，所以不是特别有空或特别有爱的玩家就没必要玩了——至于藤堂龙之介系列，应该算是某糖玩过的最“那个”的游戏了，就拿《琥珀色的遗言》来说吧，一群人在一个大屋里死来死去，整个破案流程就是在屋里兜圈子，反复和每个人对话对话再对话……虽然有点对不起汉化工作组，但好不容易打穿个游戏，估计人也快焦虑了。

除了以上几款日系风格的侦探游戏之外，还有一些稍微贴近欧美风格的侦探游戏，例如黄昏旅馆215房间、刑警J.B、超心理搜查官和最后之窗等等。这类游戏也很有特色，本期介绍的超心理搜查官中应用了纸片角色和3D搜查场景，另外还加入了双屏对比的游戏方式，剧情也和欧美风格接轨，登场角色都栩栩如生。至于黄昏旅馆215就更不用说了，汉化组用了很久才把那个游戏做出来，无论是翻译水平还是美工修图都非常到位，适合喜欢侦探类游戏又苦于不懂外语的玩家。新出的最后之窗和黄昏旅馆一样，也是同一公司发行的系列游戏，角色几乎没有太大的变动，只是发生的案件有所不同，与其说是续集，还不如说是平行世界中发生的故事，中意黄昏旅馆的玩家一定不要错过哦。

另外值得一玩的就是触摸侦探小泽里奈系列，该系列以可爱的卡通画风为特色，整个剧情中完全不存在凶杀、恶性破坏等犯罪情形，只需要根据游戏过程中提示的线索，逐步查出真相就可以通关了。同样卡通漫画风格的还有破伪侦探和镜子中的侦探，其中破伪侦探由于剧情本身没什么特色，于是就搞了个伪娘的噱头——老实说，某糖第一次玩的时候还真给雷到了（笑）……而镜子中的侦探和前者的出发点也差不多，搞了个人格分裂的美少女做主角，引起了很大一部分宅男的购买欲望。至于江户川乱步以及柯南 金田一这样的作品，某糖就只能说它们从剧本开始就完全没有吸引人的地方，只能以名声打打幌子罢了。接着不得不提一下的是相棒和神探伽利略，貌似都是因为收视率比较高才出品的游戏，其实内容并不是很充实了，看过日剧的玩家可以入手玩玩。

说了那么多的日系侦探类游戏，美系的南茜德尔则算是老字号了，以前在PC上曾经出过若干个南茜系列，DS版继承了PC鼠标的点击功能，显然是非常适合双屏的游戏之一。但话说回来，美系的解谜冒险类游戏还得玩剧情类的才痛快，在这里就不多说了，下面会详细介绍的。



2.剧情类

剧情类的解谜冒险类游戏可以说是起源于欧美厂商的吧，所以要分为欧美风格以及日本风格两种。很多欧美风格的剧情冒险都是移植自PC或多平台推出的，例如神秘岛、塞伯利亚、秘密档案、福尔摩斯、海龟之梦、秘密间谍等等。说起这些游戏，某糖可算是如数家珍了，毕竟是由PC玩家转行而来的嘛，好歹也算混个脸熟?

神秘岛系列就不多说了，只要是个PC玩家就都听说过吧，华丽的CG，不死之身，在接踵而至的谜题之间寻找关联和线索，最终完成整个剧情。不过由于DS性能的限制，场景和画面都有一定的缩水——这个是必然的，不过由于场景没那么宽广，也省了很多跑路的时间，但谜题方面是绝对不会缩减的，甚至比几款PC上的前作更加复杂，相信玩家们一定不会对它失望的。

同样是女性主角的塞伯利亚系列和秘密档案系列都是以震撼的剧情来吸引玩家的，某糖十分佩服该制作公司的编剧，游戏过程中除了精美的场景和风趣的语言之外，谜题的结构也是环环相扣，每解决一道难题都会有一种“我太聪明了”的感觉呢……（众小编：糖酱你个大水仙）……其实这两个系列的游戏最有趣的地方就是以各种现有的道具互相组合，制造出新的道具来解决当前问题。举个最简单的例子，假如你被关进牢房，在没有任何工具的情况下怎样逃生?答案就是将狱警送来的早餐调羹柄磨扁，然后将铁床的螺丝卸下来，取一段支架作为工具，再把调羹还回去使狱警不起戒心，晚上夜深人静时用支架偷偷撬松栏杆铁架，翻窗逃跑之类的……当然这只是一个例子，具体是如何操作的必须亲身体验才行哦，只要你能想到的，就没有你做不到的。类似的作品还有秘密间谍，虽然故事不如前两个系列那么经典，不过里面的谜题也是可以拿来玩玩的。

剧情类当中比较吸引人的还有海龟之梦，之前PC上曾经出过1和2，移植DS的是其第2代作品。虽然是英雄救美的老套故事，但在游戏公司的包装之下，什么热带丛林、驯兽、巫术、美食、海盗、财宝、高科技，甚至连外星人都牵扯进去了?游戏以欧美动画为基础，配合悠扬的背景音乐，扣人心弦的大阴谋贯穿整个剧情，而且最后还留了个悬念，某糖到现在还期待着什么时候出续集来玩呢……强烈推荐。

至于福尔摩斯系列在PC上的几部作品都很有趣，但《木乃伊之谜》在DS上诠释3D场景就有些“那个啥”了，自己想吧……而且从游戏一开始，自始至终就只有福尔摩斯这一个角色在一间空屋里转啊转，想啊想，还好中途能碰上个儿把NPC的，否则憋也憋死了——某糖想不通的是，为什么不把华生或者什么人也编进去呢?好歹有个人能沟通交流啊，这独角戏可不是那么好唱的啊，谜题的难度也有些变态，总之稍微有那么一点点失望。

日系的剧情类解谜冒险游戏不多，而且都不是经典大作，值得一玩的就只有而异色代码和时间空洞了，其它几部作品都是以“新鲜感”来取悦玩家的，例如西格玛和声的“板上钉”系统、圣痛的“魂”系统、花太阳和雨的搜索系统以及樱花笔记的临场感等等，这些游戏与欧美系的基本没有可比性。



福尔摩斯　海龟之梦　塞伯利亚　异色代码

3.专业类



这一类的游戏就是让玩家来扮演较为专业的角色，或者是让玩家解决较为专业的谜题，在这一点上日系远远超越了欧美游戏。

就拿我们最熟悉的逆转系列来说吧，目前已经出品到《逆转检事》了，相信本刊发行的时候大家应该已经玩到汉化版了吧，逆转系列是DS上最受好评的游戏之一，想当年，某糖就是冲着任天狗和逆转裁判才入手的DS啊……玩家在游戏中扮演类似律师的角色，亲身体验庭审辩护的快感。收集证据的过程中还要采集指纹、调查情况等等，最震撼的就要数利用MIC直呼“異議あり”啦，很过瘾哦。有罪无罪、交涉人、审问刑警、用人之道等作品也都属于这个类型，喜欢该系列的玩家可以试试看。

手操类的专业解谜冒险游戏也有很多，我们最常见的就是超执刀和天堂独太系列了，在该类游戏中玩家将扮演外科医生，亲自主刀为患者进行手术，手术从简单到复杂，难度慢慢提升，到最后做胸外科和脑外科手术时真的很紧张呢……和这两个系列比较接近的手操类就是炸弹处理班了，玩家扮演拆弹专家，专门处理各种恐怖袭击，拆弹也要靠手法的，一不小心可就不止像医疗事故那样死一个人了事喽。

看过CSI的应该都会对这部美剧印象深刻吧，从犯罪现场收集各种有用的证据，经过高科技鉴别，最终找出受害者的死因，并追查真凶的故事——不过看起来简单，玩起来可真累人啊！某糖算是有些功底呢，但也经常卡关，苦思冥想之后才能重新振作起来，不是一般的难！相比之下，日系的鉴识官就显得太小儿科了，连指纹都能用胶带取？各种日常用品都搞上去了，真不知道这算不算是破坏现场证据啊ORZ

4.脱出类

以个人而言，“脱出类游戏大好！”——某糖做振臂高呼状，惊动四邻。还记得PC上很经典的FLASH游戏么，那个红色的房间移植到DS上了，同时还加入了绿、蓝、白，一共四个房间，游戏虽小，但非常经典。密室脱出1代和2代也相当棒，游戏流程颇长，耐玩度较高，喜欢动脑筋的玩家绝对不要错过哦。同样是脱出类的小游戏还有强尼脱出大冒险，虽然剧情比较短暂，但这款游戏是某糖亲自参与汉化的，希望大家多多捧场。至于泰勒希亚——其实也可以把它放进怪谈类的游戏当中，这款游戏不但属于脱出类的，而且有些地牢RPG风格，另外用语非常凄美，经常会碰到类似散文的句子——当然，可惜没有汉化。

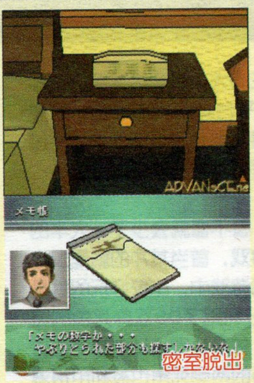
如果脱出类游戏的弊病是过于短小的话，那



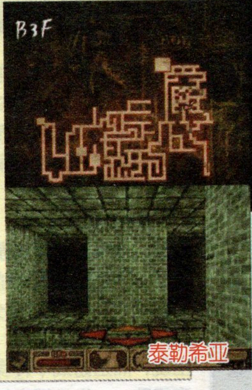
极限脱出



迷失蔚蓝



密室脱出



泰勒希亚

么上个月推出的极限脱出999这款游戏应该可以替这类游戏辟谣了，强大的剧情使得这款只有16个房间的游戏摇身一变，成了十足的大家伙，某糖打通全部剧情竟用了近10个小时……最后，把迷失蔚蓝系列也放在这里吧，玩家们也许会觉得奇怪，为什么迷失蔚蓝给放在脱出类游戏里呢？其实是想给这个系列单独开个大类别的，叫做“生存类”，但说白了这游戏也是从孤岛脱出嘛，只不过在探索的过程中要费点力气维持生命罢了，不是吗？

5.解题类

好吧，解题类的游戏当中最强的作品就是雷顿教授了。欧洲传统背景，加上日系Q版画风，再加上可爱的脑筋急转弯，后期又加入了各种小游戏和收集要素，使得雷顿系列的好评度扶摇直上——原本说好的三部曲结束后，竟在玩家们的一致抗议下出品了第四代，估计将来还会有第五代什么的吧。剧情方面肯定是不如专门的剧情类解谜冒险游戏那么强大了，不过好歹它也是有背景的，喜欢做题的玩家不要错过哦。另外海龟汤、多湖辉的头脑体操系列也都是解题游戏，可惜没有汉化版，所以不是特别喜欢就不要给自己找罪受了，某糖打完海龟汤之后郁闷了好几天，因为某些题目的答案会让人觉得很……



雷顿教授



雷顿教授



海龟汤



海龟汤

6.怪谈类

这个嘛……就跟主编大人起初给某糖的主题相当贴边了。由于DS平台有些机能限制，想要出现特别强大的恐怖游戏那是不可能的啦，不过还是有很多怪谈类的解谜冒险游戏可以玩。

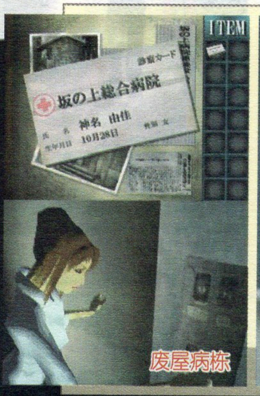
既然是怪谈游戏，看不懂就会少了一大半的感觉，所以要选该类游戏，首当其冲的就是汉化版了。目前已经汉化的游戏中，比较好玩的就是七日死了，该游戏充分利用了DS双屏死角的特点，将缺点化为优点，总是让鬼魂从中缝的位置出现，而且游戏中转身的两侧死角也被利用得淋漓尽致——你不知道从左边还是右边会出现什么东西，也不知道背后的鬼魂究竟离你多远。七天之后，可能你就会死，在DS游戏中玩DS，让这种压抑的感觉更加强烈，以至于现实当中对DS机产生莫名的恐惧，可以看出游戏公司的确是用了心的。目前七日死的第二代“目”已经出品了，虽然还没有汉化版，不过据说已经有组织接手了，大家拭目以待吧。

另外一款已汉化的游戏叫做《废屋病栋》文字不多，与脱出类比较相似。玩家在一栋废弃的医院当中解开重重谜团，释放若干个无法升天的灵魂……总体来说还是很有趣的，比较吓人的地方就是被鬼魂追赶，藏进电梯，然后拼命关上电梯门——如果一不小心手抖了，门被打开，就会被鬼魂拖进地狱哦，当心……

下面介绍的就是本刊附赠的禁锢都市传说试玩版了，因为某糖能力有限，图修得不好看，改了几张后被负责破解的DNA大人臭骂一顿……所以干脆就不修图了，直接放个纯文字汉化版，大家凑合玩吧（干笑）……这款游戏是第三人称视角的，所以临场感没那么强烈，但音效做得非常棒，大家一定要戴着最好的耳机玩哦，否则其被吓的乐趣就会损失一半。测试的时候，某糖把游戏拿给几个女孩子玩，其中一个女孩（翼之梦汉化组打杂　测试：吉塞拉班德琴）坐在床上满脸紧张的表情，某糖给她指路时故意不说前面有个地方会吓人，特地站她旁边看看效果——结果令某糖十分满意，那女孩被吓得倒吸一口冷气，缓过劲来之后对着某糖破口大骂，埋怨某糖为什么不提前告诉她（笑）……另一个台妹（翼之梦汉化组美工　测试：DUCHESS）则是干脆用纸巾挡住上屏的大半部分，以免和恐怖的画面直接接触（再笑）……最后一个女孩（翼之梦汉化组组织　测试：缇亚斯　南）见两人的反应过于剧烈，干脆就没敢碰游戏（鄙视）……好吧，具体好不好玩，玩家们可以自己试试——吓到了可不要骂本刊哦。

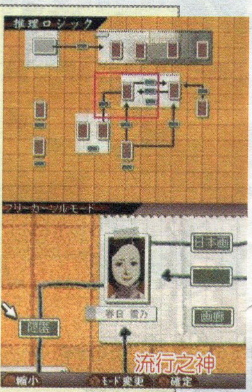
关注怪谈类游戏的玩家们应该都发现了吧，流行之神系列移植到DS上了。其实PS2版的玩起来很不错，PSP则更有手感，不过DS版虽然加入了分屏显示和下屏拖拽操作，但由于屏幕太小，好多饱含冲击力的CG都无法充分表现出来，音效又差了些，所以感觉完全不如PSP版……双机制霸的玩家就不用考虑了，没有PSP和PS2的玩家可以玩一下。

比起以上作品，鸣神学院、学校怪谈、花子来了等冷门作品就没多大新意了，如果是单纯喜欢刺激，可以玩玩《千万不能看》，这游戏是挑选灵异照片的，也就是说，恐怖找茬？



废屋病栋


禁锢都市传说



流行之神

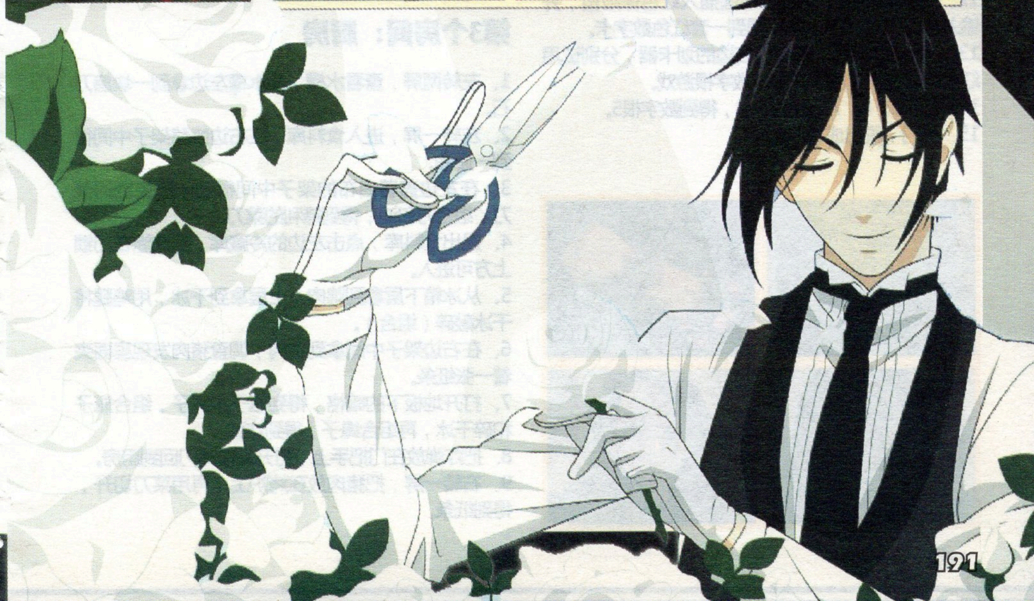
7.动漫周边

动漫周边的游戏里基本没什么特别好玩的，因人而异，对动漫本身有爱的人也会爱屋及乌吧。例如某糖对魔人侦探奈罗算是死心塌地情有独钟的，子安大人傲慢的嗓音真的很吸引人呢，如果有时间，某糖一定要把那部作品汉化掉！也就是说，本垒打宣言？至于地狱少女，在动漫爱好者的圈子里也是有一定人气的，不过那个汉化版……某糖建议就不要去玩了，宁可玩日文原版的，虽然有些对不住汉化组的日译们，不过那游戏的翻译质量真的很雷人。

黑执事、死亡笔记等人气动漫在DS上也出品过解谜冒险类的游戏，不过不是动漫的死忠，还是把精力用在其它好玩的游戏上吧——但在这里要提一句，美版游戏《鬼妈妈》做得是相当优秀，可以说比动画片还好，里面穿插的小游戏程度也把握得很到位，英文不错的玩家应该试试。

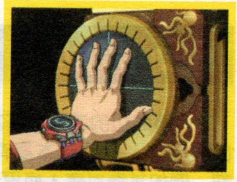
以上，由于篇幅有限……（主编大人：无限无限，你能写就多写点，反正你是拿薪水的不用付你稿费）……呃，由于体力有限，关于解谜冒险类的AVG游戏就介绍到这里了，再过几天DQ6就出来啦，某糖去预热一下，大家下期再见！





極限脱出 9時間9人9の扉

NINE HOURS NINE PERSONS NINE DOORS ™



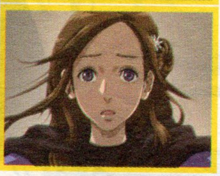
NDS ●AVG ●2009年12月10日 ●Spike ●1人

结局一共有6个，房间一共有16个，每个结局遇到的脱出路线不一定相同，从BAD ED到TRUE ED，慢慢揭开事件的真相吧。

第1个房间：三等舱

1、在洗面台上面的架子拿到一个带相框的照片。
2、在洗面台上的画框中拿到一张写着“アオ”的红字纸片。
3、右转一屏，在炉膛里拿到一把螺丝起子。
4、拼合螺丝起子和带相框的照片，得到一张背面有字的照片。
5、调查照片背面的字，上面写着“ア．イ．ウ＝11．12．13”，“ア．カ．サ＝11．21．31”。
6、用脚后跟都推断得出，50音图中，行代表十位数字，列代表个位数字。
7、炉灶上面的壶里得到一把蓝色钥匙。
8、右转一屏，在下铺的枕头下拿到一张写着“アカ”的蓝字纸片。
9、写着5字的大门左边柜子里拿到一把红色钥匙。
10、左转一屏，在下铺上发现一个蓝色保险箱，插入蓝色钥匙后，输入密码“1121”，转动钥匙打开箱子。
11、从蓝色箱子里得到一本有关“数字根”的文件，得到情报“全部数位加合成个位数”，并得到一套蓝色数字卡。
12、回到布帘中，用红色钥匙插入红色保险箱，并输入密码“1115”，从中得到一套红色数字卡。
13、回到5字门边，调查门右边的划卡器，分别试用红蓝两套数字卡后，开始做数字根游戏。
14、使用1、6、7三张数字卡，得到数字根5。
15、开门，脱出成功。



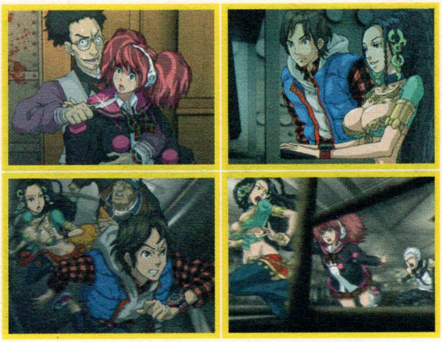



第2个房间：二等舱

1、右转一屏，从茶几上拿到火柴。
2、进里屋，从墙上摘下航海图。
3、右转一屏，在梳妆台的抽屉里拿到一把钥匙。
4、回到客厅，打开走廊门，进入另一间客房。
5、左转一屏，在茶几上拿到蜡烛。
6、合并蜡烛和火柴，得到“点燃的蜡烛”。
7、进入里间，用钥匙打开梳妆台抽屉，得到第一块拼图。
8、右转一屏，在床上得到浴帘，蜡烛熄灭。
9、收起烛台，回到客厅，用烛台打开展示柜的玻璃门，得到第二块拼图。
10、进入洗手间，左转一屏，把浴帘挂在天花板上，然后转身出来，拉上浴帘调查破洞，得出破洞的位置是右上角开数，向下5块，向左3块的地方。
11、回到第一间客房，进入洗手间，调查对应的瓷砖，得到第三块拼图。
12、回到第二间客房，将3块拼图放进缺失的画框里，按照第一间客房内的图片拼好。
13、从暗格里得到火星钥匙，来到走廊，开门后脱出成功。

第3个房间：厨房

1、左转两屏，查看水槽，在水槽左边拿到一块磨刀石。
2、左转一屏，进入食料库，在右边奶酪架子中间得到一瓶油。
3、在左边盖着白布的架子中间得到一把生锈的菜刀，组合刀和油，得到锋利的菜刀。
4、退出食料库，点击左边的冷藏库，把油涂在门锁上方可进入。
5、从冰箱下层拿到鸡肉，上层拿到干冰，用鸡腿将干冰敲碎（组合）。
6、在右边架子中间拿到猪肉，调查猪肉发现里面夹着一张纸条。
7、打开地板下的暗格，得到瓶子和绳子，组合瓶子和碎干冰，再组合绳子，得到炸弹。
8、把炸弹放在门把手上，打开冷藏库门回到厨房。
9、右转一屏，把猪肉放在烤炉上，再用菜刀切开，得到纸条。



10、调查纸条，上面写着C+10+F，应该是16进制的计算，换算成10进制得到答案43。
11、右转一屏，在电子锁上输入43，按E键，打开柜子得到土星钥匙卡。
12、用土星钥匙卡开门，脱出成功。

第4个房间：手术室

1、右转一屏，从刀具架上得到血管钳。
2、左转两屏，用血管钳取出模型的右肺。
3、在模型左边的刀具架上得到手术刀，用手术刀切开右肺得到钥匙。
4、左转一屏，进入右边屏风的棕色门里，从桌子上得到红色和蓝色溶液。
5、调查密码箱旁边的纸条，上面写着“铁1，盐2，水3。那么二氧化碳、氨气以及酒精又是多少呢？”。
6、分析后，发现铁是Fe=1，盐NaCl=2，水是H20=3，经推断，应该是构成物质的分子所包含原子个数，也就是二氧化碳CO2=3，氨气NH3=4，酒精C2H5OH=9，得出结论密码为349。
7、输入密码349，按E打开箱子得到模型右臂和心脏。
8、返回屏风，进入左边棕色的门，从左边柜子里得到模型重量计算方法。
9，调查右边的发光设备，先把左边的射灯打开，接着分别把红色、蓝色溶液倒进烧杯，最后混合紫色溶液。
10、右转一屏，调查三开门的柜子，分别得到右腿、左腿和腹部模型。
11、回到屏风，左转一屏，从台子上得到胸部模型。
12、左转一屏，在白布下发现女性人偶的头部和左臂，拼合模型。
13、查看拼合好的女性人偶模型，将两个人偶除了心脏以外的其它部位完全调换。
14、左转一屏，调查男性人偶的体重计，得到木星的钥匙。
15、进入屏风左边的房间，用木星钥匙开门脱出。

第5个房间：海图室

1、调查海图架，得到几张海图。
2、左转一屏，在书架上得到航海日志。
3、从桌子中间的抽屉里拿到一块怀表。
4、右转一屏，进入操舵室，调查所有设备后，在速度仪前的舵轮中输入方位。
5、南（S）、西（W）、西南（SW之间）、西北（NW之间）、东（E）、北（N）的方位顺序。
6、左右并不重要，转好了就可以得到把手。
7、将把手插在速度仪上，速度设定为：FULL-HALF-SLOW-FULL-HALF-DEAD SLOW-STOP。
8、拿着怀表查看两道门中间的电子指示牌，将怀表对准3点零10秒的位置。
9、将怀表放进左边门的缺口中，脱出成功。

第6个房间：船长室

1、在床头柜上得到一只八音盒（坏掉的？）。
2、右转一屏，在桌子中间的抽屉里得到英数对照表。
3、调查键盘，显示器上出现zero字样，根据对照表，得出zero的对照数为35 14 27 24。
4、进入里间，在桌子上得到精密仪器用螺丝刀，组合螺丝刀和八音盒，得到滚轮。
5、从抽屉里拿到一瓶墨水，组合墨水和滚轮，得到带墨水的滚轮。
6、左转一屏，从左边抽屉里得到一张便签纸，组合便签纸和带墨水的滚轮，得到摩尔斯电码。
7、查看桌子上的电报机，将电码中的数据输入进去，打开抽屉得到文件和钥匙。
8、回到外间，将钥匙插在密码锁上，输入zero的对照数字“35 14 27 24”，按E开门脱出。

第7个房间：书库

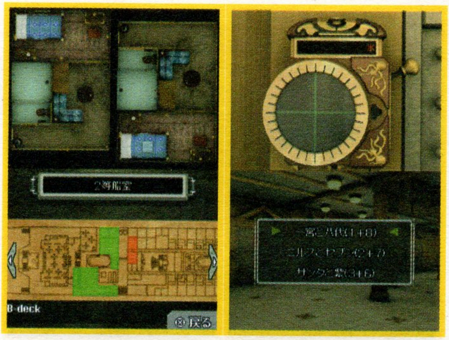
1、查看第一屏右下角的书架，把原本EPNO排列的书按OPEN顺序排列，得到第一只射灯。



2、右转一屏，在右下角的书架中得到第一本图书，调查图书得到字母。
3、右转一屏，在右边的书架中得到第二本图书，调查图书得到字母。
4、下楼梯，右转一屏，在右下角的书架中得到第三本图书，调查图书得到字母。
5、右转一屏，在玻璃书架里观察上面的书号顺序，得到632415的密码，打开锁后得到第二只射灯。
6、上楼梯，右转一屏，在左上角的书架中得到第三只射灯。
7、下楼梯，把三本书和三只射灯放进中间的展示台里，查看中间的SHIELD LAKE-5。
8、左转一屏，在左下角的书架里查看右下角的白色书，按下第5本后的按钮，打开暗门。
9、上楼，转身查看键盘密码，上面的罗马数字是13 14 10 13，数字根式4 5 1 4，对应DEAD。
10、键盘输入DEAD，按ENTER后打开右边的门，脱出成功。

第8个房间：书斋

1、在右边制图台上得到海图。
2、左转一屏，在右边的操作台上，根据上屏的代入数字，分别点击D、F、5的位置，成功后在键盘右边得到十字纹章。
3、左转一屏，在左边的操作台上，根据上屏的海图



输入方位“S、W、SE、NE、E、N、E”，成功后在操作台右边得到舵盘纹章。
4、左转一屏，调查左边的柜子，里面得到摩尔斯电码对照表，再右转一屏前方的操作台上输入ICE的电码“..”、“—.—”“.”，在键盘右边得到密码纹章。
5、调查左边的柜子，打开棺材后得到棺材纹章。
6、把舵盘纹章放入右边的操作台中，6：8、7、6、3；3：1、2、4、5，检查成功。
7、把十字纹章放入右边的操作台中，1：2、3、5；7：8、7、6、4，检查成功。
8、把密码纹章放入右边的操作台中，7：4、5、7；7：2、6、8，检查成功。
9、把棺材纹章放入右边的操作台中，8：2、4、5、7、8，检查成功。





10、打开桌子下的抽屉，得到老照片和0号钥匙卡，用钥匙卡开门脱出。

第9个房间：一等舱

1、查看左边的床，枕头下得到第一张乐谱。
2、右转一屏，右边的房门内下方柜子中得到第二张乐谱。
3、左边的房门里是一段走廊，进入右边的客厅，左转一屏，拿到蓝色花瓶。
4、进入左边的小门，在柜子里得到第三张乐谱。
5、进入右边的小门回到走廊，进入中间的浴室中，用花瓶在浴缸里打满水。
6、放干浴缸里的水，得到第四张乐谱。
7、回到客厅，用花瓶里的水将壁炉里的火熄灭，得到第五张乐谱。
8、回到卧室，调查钢琴，得到地图。
9、将乐谱放在乐谱架上，发现钢琴音调不对。
10、摸索规则后，弹奏简谱的3456，3543，4356，6543。
11、右转一屏，开门脱出。

第10个房间：赌场

1、面前的桌子上得到黑桃5。
2、吧台上得到黑桃7。
3、酒柜上得到黑桃4。
4、右转一屏，壁炉上得到黑桃6。
5、打开壁炉两侧的装饰灯，得到“梅花、方块、红桃”的标记。
6、查看壁炉下面，得到一袋代币。



7、右转一屏，把代币投入2号机，转动机器，分别点击“梅花、方块、红桃”的标记。
8、查看出币口，得到黑桃2。
9、右转一屏，在赌桌上得到黑桃3。
10、查看赌桌上的黑桃8，选择黑桃2、3、4，相加得9，得到黑桃8。
11、左转一屏，查看墙上的开关，放入黑桃8，开启暗箱。
12、在暗箱中插入黑桃5、6、7，开门脱出。

第11个房间：实验室

1、右转一屏，在左边绿色灯的柜子里得到一瓶酒精。
2、右转一屏，在右边架子上得到电线。
3、左转一屏，拿着电线接在电脑上，没反应。
4、右转两屏，调查玻璃室里机器人前面的小箱子。
5、右转一屏，在铁栅栏处得到四叶送来的插头，组合电源线和插头，得到电源线。
6、右转一屏，把电源线接在电脑上，选择右上、左上、左下、中间，解开密码。
7、打开右边的柜子，得到启动钥匙。
8、右转一屏，将启动钥匙插进红色插孔。
9、右转两屏，调查玻璃室里右上角的供电箱。
10、左转一屏，打开右边的小门，放出四叶。
11、打开左边的小门，脱出成功。

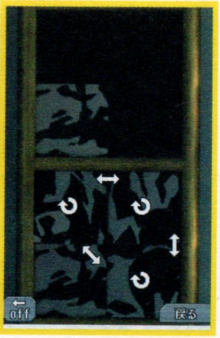
第12个房间：蒸汽机关室

1、右转一屏，爬上梯子（两次爬到顶）。
2、进入写着A的小门，左转一屏后进入写着B的小门。
3、出门后右转一屏，查看手动式起重机，拆下转盘。
4、退回B门，进入C门后将转盘安装在眼前另一部手动式起重机上，并转动转盘。
5、退回C门，再退回A门然后下楼。
6、左转一屏，在左边箱子里得到控制盘。
7、把控制盘装进右边小门里，在左边箱子中得到石炭。









8、左转一屏，将石炭放进3个圆形炉门里。
9、右转两屏，爬上梯子（爬一次）。
10、查看墙上的给火装置，将右侧扳手拉下。
11、在左侧3个拱门中分别得到“金、铜、银”三个圆盘。
12、向前走一屏，上右侧的梯子，将三个圆盘放进控制器中。
13、按照“上银、左金、右铜”的顺序放好三个圆盘，并拼合出红色九芒星图案。
14、开门脱出成功。

第13个房间：货物室

1、左右两个白色口袋分别拿到9号和3号照片。
2、左转一屏，两个白色口袋分别拿到4号和2号照片，小盒子里拿到6号照片。
3、左转一屏，白色口袋里得到7号照片，中间木箱中得到5号和1号照片。
4、调查蓝色号码箱，得到8号照片。
5、再次调查蓝色号码箱，得到9把数字钥匙。
6、右转一屏，查看控制台下面板，上面246，下面357得到一组数据。
7、上面345，下面678又得到一组数据，又是数字根，看来要把数字全部点亮才行。
8、145+789、128+457、129+467、346+189、347+189，5组数字输入后开启F暗门。
9、F是第6个英文字母，所以数字根是6，那么就是816+357+492的组合了。
10、查看操作台上的显示器，操作把手进行“推箱子”游戏。
11、在50步以内将4个箱子都推到右边黄色一排，很容易，还用某糖多说吗？
12、上右上右右下，右下下下左左上右，下右上，下左左左上，左上上右右右，下下左下右，上上上左左下左下，右右右……是不是有点傻o(’□`)o
13、下楼梯，右转一屏，到最里面爬上箱子，打开棺材得到生锈的钥匙。
14、左转，上楼开门脱出。



第14个房间：浴室

1、右转一屏，在左边第一个小间中得到水桶和扫把，上面得到卫生纸和鲁米诺试液。
2、组合扫把和卫生纸，查看后得到“634+”的字样。
3、调查第二个小间的马桶水箱，得到螺丝起子。
4、调查第三个小间的马桶水箱，得到红色钥匙卡。
5、左转一屏，将鲁米诺试液喷在有血字LLR的墙上，关闭左边的电灯开关，得到新字LRL。
6、左转一屏，用水桶接满热水，右转两屏，把热水倒进第二个小间的马桶水箱里。
7、冲水后查看马桶里的污渍，显示出“185=”的字样。
8、右转一屏，用螺丝起子卸下墙上的温度计，再右转一屏，用温度计测量热水温度得到“957+”。
9、右转一屏，查看阀门控制箱，按照LLRLRL将阀门拧成左左右，左右左的样式。
10、左转一屏，打开地上的排水口，取出蓝色钥匙卡。
11、将“957+634+185=”的答案“1776”按E输入密码盘，开门后脱出成功。

第15个房间：监禁室

1、进入左边第一个房间，在马桶旁拿掉卫生卷纸的纸芯后得到铁棒。
2、摘下抽水拉绳的把柄，将铁棒和把柄组合成螺丝起子。
3、右转一屏，调查桌子的抽屉，用螺丝起子拧下螺丝得到抽屉，出房间。
4、进入第二个房间，在床上拿到一张奇怪的画。
5、左转一屏，从桌子上拆下底部带镜子的抽屉，用螺丝起子将十字把手拆下来。
6、将第一个房间中拆下的抽屉放进第二个房间的桌子里，再次打开得到第一块拼图。
7、右转一屏，将抽屉的十字把手装到水龙头上，打开放水。
8、回到第一个房间，调查水池得到第二块拼图。
9、出房间，进入第三个房间，对房间中间的光柱使用带镜子的抽屉。
10、分别调查房间墙壁的两面镜子，得到太阳月亮对应47的概念。
11、回到第一个房间，将太阳抽水马桶的拉绳拉动4次。
12、回到第二个房间，将月亮抽水马桶的拉绳拉动7次。
13、回到第三个房间，打开桌子抽屉，得到第三块和第四块拼图，还有一张纸条。
14、调查纸条，上面写的“从危险当中脱出”，回到走廊。
15、右转一屏，把拼图用在右边的门上，分别代替三个E和一个Y。
16、开门，脱出成功。

第16个房间：拷问室

1、右转一屏，在台子上得到扳手。
2、右转两屏，用扳手拆下水管的法兰，调查两次后得到太阳钥匙。
3、右转一屏，用太阳钥匙打开椅子上的手铐。
4、调查右下的显示器，将左上、左下、右下的开关打开，检测成功。
5、调查水池后查看椅子左边的控制台，将黄色扳手拉下。
6、再次调查水池，从海豚肚子上得到字母EDBF。
7、调查椅子右边的显示器，按下右边的旋转箭头，人脸转到左侧。
8、将左侧脸的开关上下都调整到1，右侧脸的开关上下都调整到2，检测成功。

流程图

(流程由上到下)

游戏开始

3等舱

集合

【4】号门 —— 【5】号门

2等舱
从サンタ处得到「クローバーの栞」

厨房
向紫问询「Ｉｃｅ９」的话题

1等舱

赌场

集合

【3】号门 —— 【7】号门 —— 【8】号门

浴室
※跳转到Ａ处

手术室
※从紫那里听到Ｉｃｅ９后↓
听セブン说「アリス」的话题
※从サンタ处得到「クローバーの栞」↓
将「クローバーの栞」给四葉

实验室

集合

【1】号门 —— 【2】号门 —— 【6】号门

A

海图室
※满足「栞」和「アリス」的条件↓
插入四葉的事件

船长室
※满足「栞」和「アリス」的条件↓
插入四葉和一宫的事件

※未满足「栞」和「アリス」的条件
→ＥＮＤ３『斧头』

※满足「栞」和「アリス」的条件
但未达成ＥＮＤ４『保险箱』结局
→ＥＮＤ２『棺材』

※满足「栞」和「アリス」的条件
且已经达成ＥＮＤ４『保险箱』结局

书库

书斋

ＥＮＤ１『茜』

监禁室

拷问室

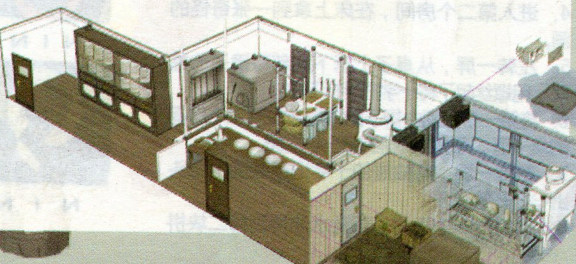
ＥＮＤ６『潜水艇』

蒸汽机关室
※选择路线【５】【８】【６】房间↓
插入サンタ的事件

货物室
※选择路线【５】【８】【６】房间↓
插入サンタ和紫还有一宫的事件

※【５】【８】【６】房间
→ ＥＮＤ４『保险箱』

※其它支线 → ＥＮＤ５『小刀』



【结局的种类】

支线其实没有正式名称，但在保存画面时可以看到已经达成的结局图标。
结局一共有6种，从左到右分别是：

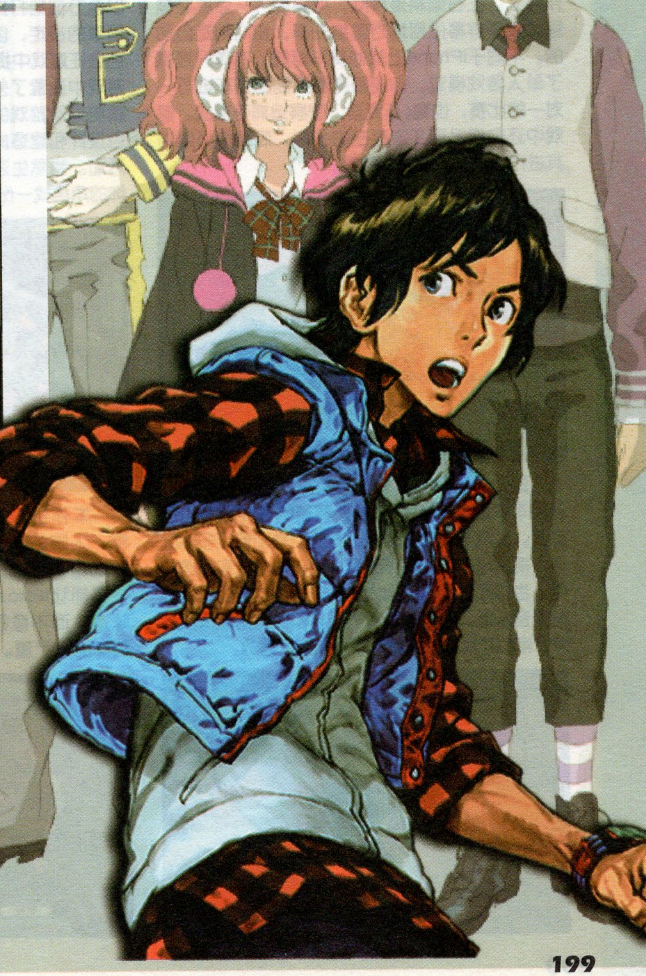
- END1『茜』：达成『保险柜』结局，选择【4】【7】【1】房间，完成「栞」和「アリス」的选项。
- END2『棺材』：未达成『保险柜』结局，选择【4】【7】【1】房间，完成「栞」和「アリス」的选项。
- END3『斧头』：未完成「栞」和「アリス」的选项，第三次选择【1】房间。
- END4『保险柜』：选择【5】【8】【6】房间。
- END5『小刀』：除了以上路线之外，第三次选择【6】房间。
- END6『潜水艇』：最后的门选择【2】房间，或者第二次选择【3】房间。

【注意】

※如果在『棺材』END之前，先通关了『保险箱』END并存盘，就再也看不到『棺材棺』结局了。

【最后的数独答案】

4	3	1	8	7	2	5	6	9
5	8	7	6	4	9	2	1	3
6	2	9	3	5	1	8	7	4
2	4	5	9	6	8	7	3	1
1	6	8	7	2	3	4	9	5
9	7	3	4	1	5	6	2	8
3	9	4	2	8	6	1	5	7
7	1	6	5	9	4	3	8	2
8	5	2	1	3	7	9	4	6



苹果时尚潮流

iPhone新媒体游戏



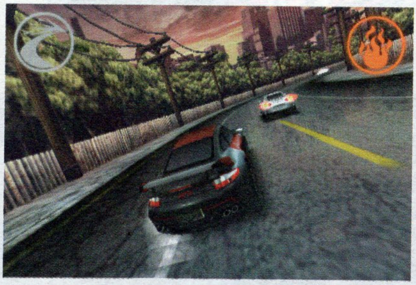
苹果公司的手机iPhone如今风靡了全世界，作为一个掌机游戏迷，不少先富裕起来的玩家也购买了iPhone，决心也不放过这个平台上的游戏。说iPhone/iPod Touch是掌上游戏机，相信大家都不会反对，其上有众多出色的游戏，绝对超过了大家印象中的手机Java小游戏，而且利用重力感应功能和触摸屏，iPhone/iPod Touch游戏给人不用于DS和PSP的感觉。新的一年来了，本栏目的第一期就让咱们回顾一下苹果官方推荐的2009年最佳iPhone游戏！（小编注，iPhone和iPod Touch的游戏能够兼容，iPhone可以看作是iPod Touch随身听的手机版。）

文/硬核

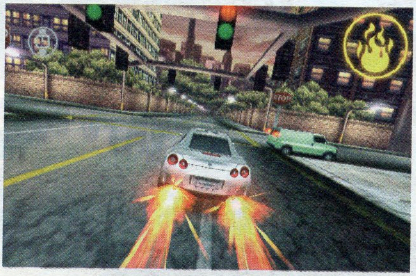
极品飞车：无间风云
Need For Speed Undercover

发售日：2009.4.27 厂商：EA 版本：美版

这可是电脑和家用游戏机上大名鼎鼎的赛车竞速游戏，来到iPhone上则完美的配合了其操作方式。左右倾斜是转向，倾斜度大一点就能漂移，按下屏幕任何地方就能刹车，油门则是自动的。不同于iPhone上其他赛车游戏，本作只提供了单人游戏模式。你能跟电脑控制的赛车进行一对一的比赛，也有4车竞速，警察追捕等模式。游戏中还有很多现实中存在的名车，而且你可以对其进行改装，喷涂各种图案。



游戏的画面看起来非常漂亮，相当有水准。各种车辆的3D建模很圆滑，赛道的各种细节也很真实。当赛车速度上去时，画面上会出现很多速度线，视角也会随之轻微改变，给人非常真实的速度感。当画面上同时出现大量赛车时，或者变换新的背景音乐时，帧数会有所下降，但很快就能恢复正常。所以总体来说这款游戏是非常优秀的。



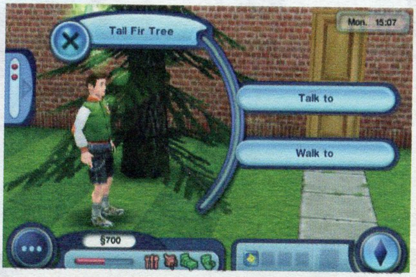
模拟人生3
The Sims 3

发售日：2009.5.29 厂商：EA 版本：美版

当你首次进入游戏开始创造新角色时，就能预感到这是个非常棒的人生模拟游戏。你不但可以全方位地打扮你的角色，还能对其性格做一个简单的设定，创造出多变的角色。不同性格的角色会在游戏中提出各种不同的愿望。EA Mobil在游戏中设置了差不多75种愿望，想办法完成愿望就能推动游戏的进行。游戏中你可以为自己的角色设计和建造房屋，让他们出去和朋友进行社交活动。当然生活离不开钱，而赚钱的方法就是让你的角色找一份工作，游戏中也有大量的选择。



本作的画面很不错，各种物体的细节很棒，人物的动作也很流畅。钓鱼、烹饪等迷你游戏也有意思，操作起来还很简单、自然。这一切都让iPhone的这款Sim 3更有质量、更有味道，而不像很多NDS或其他手机版本的Sims那样缩水严重。



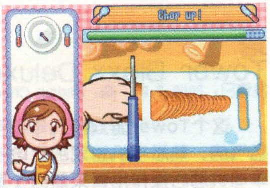
厨房妈妈
Cooking Mama

发售日：2009.2.26 厂商：Taito 版本：美版

这个游戏最初在掌机DS上推出时就以有趣的画面和简单的操作赢得了大量玩家的心，后来的Wii版发挥了体感优势，又让玩家感到本作的魅力。iPhone版拥有两个游戏模式："竞争"和"烹饪"。烹饪就是按照既定的流程，一步一步处理食材，最终做出完整的饭菜。而竞争就是选择某一个步骤进行练习。这些步骤其实就是迷你游戏，你要通过滑动屏幕或者晃动iPhone的方式来操作虚拟的工具来做菜，切菜、炒菜、搅拌等等烹饪最基本的技巧都有涉及。



iPhone版《厨房妈妈》的目标人群就是那些平时不怎么玩游戏的人，所以操作方法在游戏中都会有很明显的提示，任何人都能轻松上手，得到游戏做菜的乐趣。在每一个迷你游戏的过程中，会有一个计时器出现，目的在于增加难度，让玩家有一些挑战。但事实上这些游戏都非常简单，就算第一次操作超时了，练习一两次就都能达到"Very Good"的最高评价了。游戏的缺点是能做的菜太少了，总共只有15张菜谱，期待续作吧。



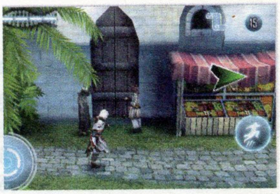
刺客信条：阿塔尔编年史
Assassin's Creed – Altair's Chronicles

发售日：2009.4.21 厂商：Gameloft 版本：美版/欧版

暗杀类动作游戏《刺客信条》在家用机上大卖，于是Ubi公司旗下的Gameloft把游戏移植到了iPhone上。不过相对于家用机上的那种非常自由的沙盘式玩法，iPhone版本则变成了一个比较常规的平台动作游戏，完成单线程通关就行了。游戏的操作使用的是虚拟按键，移动靠十字键，各种动作比如攻击、跳跃等等都有单独的按键。除了普通的跳跃和打斗，游戏在进程中还会出现两个迷你游戏："偷钱"和"审问"。偷钱比较有意思，要求你不碰到袋子里的其他东西的情况下拿到目标物品。审问则是个按键游戏。



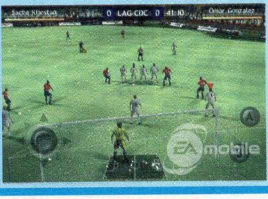
游戏的画面做得很好，3D精致出色，特别是在暗杀敌人的时候还会有一个屏幕虚化的慢动作特效，看上去非常酷。总的来说本作是iPhone上比较优秀的平台动作游戏。但是对于玩过家用机版本的玩家来说，你很难在这里找到同样的乐趣。



FiFa足球10
FiFa 10

发售日：2009.9.28 厂商：EA 版本：美版

玩足球游戏的谁不知道EA公司的Fifa系列？这一次EA在iPhone上的最新作Fifa 10包含了570个队伍，完全可以媲美家用机版本。同时，游戏还包含了三个主要的模式，丰富的内容可以看出厂商的诚意。不过在球队经理模式中，你并不能对球队进行全方位的管理，最多只能对球场上的战术做一些调整。竞标赛模式应该是大家最常玩的了，选一支队伍，参加一个大赛，然后一路打下去直到捧杯夺冠。还有一个Be a Pro模式，这里你只能选择一个球员，然后在整场比赛中控制他一个人。



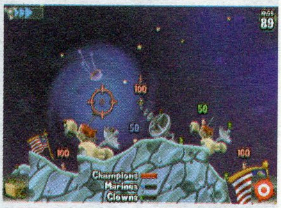
操作上Fifa 10支持虚拟键盘和倾斜感应，当然对于足球游戏来说，还是十字键用起来自然。球员的切换很流畅，即使是二过一这样需要快速换人操作的技巧，用虚拟的按键也能方便地使出来。凭借EA Sports的实力，和对iPhone的重视态度，本作必然目前是iPhone上最好的足球游戏之一。喜欢足球游戏的别错过。



百变天虫
Worms

发售日：2009.7.19 厂商：Team17 版本：美版

这又是一部广受欢迎的游戏系列——《百战天虫》。最早的iPhone版1.0问题很严重，让人觉得这只是个拿出来骗钱的半成品。1.0版的操作很蹩脚，游戏对你的输入反应迟钝。再加上iPhone的触摸操作本来就不是很精准，一个简单的跳跃有时候都很难正确使出来。你想往前跳，它却给你来个后空翻直接跳到水里死掉，这种情况多有发生。游戏的AI也成问题。在简单模式下，敌人完全是乱打。而在普通和困难难度，敌人的命中率又出奇的高。当然，这个游戏还是要和朋友对战最好玩，但是你只能通过打完一轮就把iPhone递给朋友打他的一轮这种方式来对战，两台iPhone联机的模式并不存在。

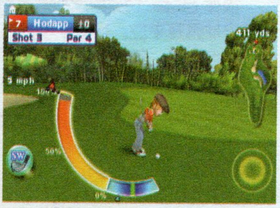


1.01升级版改进了操作，反应速度和精准度都能够令人满意了。画面效果也有了一些改进，但是AI问题依然严重。这个游戏能入围，看来纯粹是因为这个系列的名气。

一起高尔夫
Let's Golf

发售日：2009.3.11 厂商：Gameloft 版本：美版

Gameloft的这款高尔夫游戏包含了4个18洞的球场，其中2个是隐藏的，需要通关主要模式来开启。这些球场位于世界各地，英国、日本、苏格兰和美国，在iPhone上表现得很漂亮。游戏也包含多个角色可供选择，他们除了外表不同，其能力也不同，比如挥杆的最大力度和击球准度。这样不同的角色玩起来感觉也会不一样。而且像大多数家用机高尔夫游戏一样，这些角色的服装都可以更换，从而打造你自己心目中最漂亮的外形。



游戏的操作一种是传统的高尔夫游戏常用的方式，先选择击球的方向，然后再确定击球力度和准度。还有一种操作是用手指模拟挥杆动作去打球，这个在准度上自然就不行了。总之本作是一款很出色的高尔夫游戏，难度不大，操作也舒服，内容还丰富。喜欢这类游戏的朋友值得一试。

X2足球2009
X2 Soccer 2009

发售日：2009.6.5 厂商：X2 版本：美版

本作也是iPhone上数一数二的足球游戏，收录了世界上大部分国家足球队的数据，所有的球队球员都是实名登场的，而且大部分的球队平衡性都非常好。游戏的操作采用虚拟按键，而且十字键的位置并不固定，你可以在任何你觉得舒服的位置放下大拇指控制球员移动。像很多游戏机上的足球游戏一样，屏幕上方会显示一个小地图，显示场上的全部球员位置。



比较遗憾的是本作不支持多人联机游戏，在阵型调整上也不是特别明显。比如4-5-1的阵型和4-4-2之间的区别就很小。进球之后的镜头回放可以有多种角度选择，但是无法保存回放。这样不管你踢出了多么牛比的进球，也没办法在以后给朋友炫耀了。

塔
Tower Bloxx Deluxe 3D

发售日：2009.2.9 厂商：Digital Chocolate 版本：美版

这个Tower游戏前几年在手机游戏中可是很有名气的，熟悉手机游戏的应该不陌生。想象一下吊车司机酒后操作吊臂来盖房子是什么情景吧。如果想不出来的话可以来参考这款游戏。游戏的目的是将房子像积木一层一层的往上叠，形成楼房。而吊着一层楼的大吊车晃来晃去地停不下来，你要看准时机点击屏幕让吊臂松开。如果扔得非常准，不但可以获得额外的分数加成，还能延长施工的时间。如果根本没扔中或者导致楼房倒塌，将会损失一条命，而一局游戏就三条命。

除了这种最经典的玩法，游戏还有一个城市建设的内容。城市最开始会让你盖三种颜色的楼房，不同的颜色之间摆放的位置是有规定的，所以这里又有一些PUZ游戏的要素。当你的城市人口达到一定程度，还会开启更多有趣的东西。比如一个漂亮的屋顶。



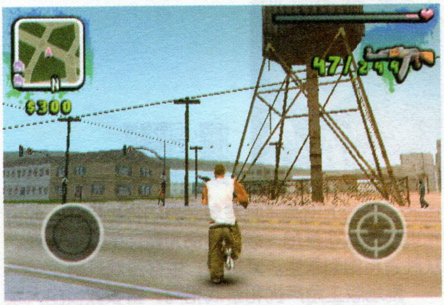
黑帮分子：罪恶西海岸
Gangstar：West Coast Hustle

发售日：2009.2.26 厂商：Taito 版本：美版

想玩家用游戏机和PC上著名的GTA系列么？如果你没有游戏机，PC也不强劲，但是有iPhone，那就一定要试试这个Gangstar了。本作不论是游戏模式还是风格，都在模仿GTA。你要接受一些人的任务，去干掉目标，或者跟踪他等等。故事流程很长，从一个墨西哥的帮派讲起，涉及到黑手党以及一些政治家。你也可以在任务间隙开车在城市里转悠，行动非常自由。



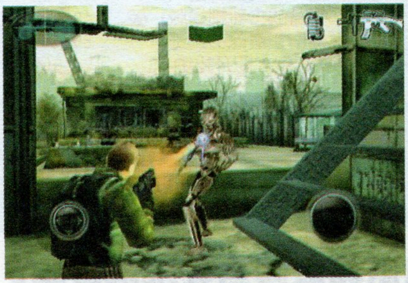
由于是在iPhone这种手持设备上的游戏，本作在任务的设置上做出了相应的调整。大多数的任务都可以在5到10分钟内完成，而且你还可以在菜单中直接启动一项任务，事先不必驾车跑去目的地，节约大量的时间。菜单中还可以买到各种武器装备，非常方便。游戏的操作也是使用虚拟按键，在屏幕其余地方滑动手指可以调整视角。



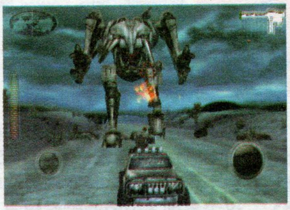
终结者4：救世主
Terminator Salvation

发售日：2009.5.1 厂商：Gameloft 版本：美版

根据同名电影改编的第三人称射击游戏，你扮演的正是人类最后的希望——John Connor，带领抵抗组织跟天网的机器人部队打。游戏中你将遇到大量电影中出现的机器人敌人。随着故事的进行，你还要控制另一个角色——Marcus Wright，不过这两人的能力和操作都没有什么区别，只是为了剧情需要来转换而已。游戏操作采用虚拟按键和倾斜感应两种，当然这种游戏还是使用传统的按键方式比较顺手。



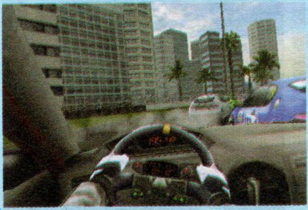
游戏的关卡设计并不是单纯的躲避和射击，你将会体验到诸如摩托追逐、请求空中支援等有趣的情况。画面方面人物和机器人的动作都很顺畅，不同的关卡也有不同的色调。有灰暗的城市废墟，也有闪亮的天网总部。在这方面iPhone版本要超过PSP版本，甚至连音乐和音效都是电影级别的。



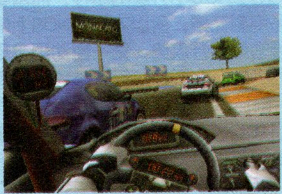
真实赛车
Real Racing

发售日：2009.6.8 厂商：ndWare pty Ltd. 版本：美版

这是一个挑战家用机视觉效果的赛车游戏。而且正如游戏名中的“Real”表示那样，这款游戏不像那些简单的竞速游戏那么容易打通。游戏的操作同样也是采用左右倾斜来转向，其精度控制得很好。油门是自动踩下的，而且当你进入弯道的时候，游戏也会自动帮你减速。当然你也可以选择按键的方式来转向、加速和刹车。哪些要自动哪些要手动，在设定菜单里可以自行选择。



在最主要的生涯模式下，你要和电脑车手比赛。不过这些AI控制的车子似乎并不想像一个真人那么开车。它们不会避让你的车，而经常直接撞上去。在1.1版本的升级中，游戏可以调整电脑车手的侵略性，算是稍微弥补了这个缺点。游戏的多人模式采用WiFi连接，支持两人对战；也可以通过Wifi到Firemint网站上注册，将成绩上传到互联网上。





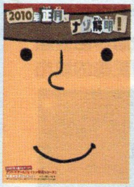
2009年日本动画电影排名

排名	电影	票房（日元）
1	口袋妖怪：超克的时空	46.7亿
2	新世纪福音战士新剧场版：破	40亿
3	名侦探柯南：漆黑的追迹者	35亿
4	哆啦A梦：新太空开拓史	24.5亿
5	夏日大作战	17.5亿
6	棒球大联盟：友情一球	11.3亿
7	火影忍者疾风传：火意志的继承者	11亿
8	光之美少女	10.1亿
9	蜡笔小新：カスカベ野生王国	10亿
10	佛陀再诞	9.7亿

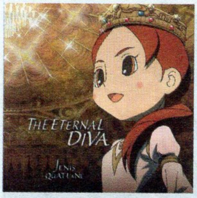


2009全年日本动画电影的票房统计排名，超人气游戏《口袋妖怪》同样是影视冠军。而小新之父这一年离观众而去，再次看到，不免让人悲伤。

《雷顿教授与永远的歌姬》推出剧场版和原声集



导演：本昌和
编剧：松井弥
主演：大泉洋（配音）/堀北真希（配音）/水树奈奈（配音）
官方网站：http://www.layton-movie.jp
制片国家/地区：日本
上映日期：2009.12.19
语言：日语
又名：Professor Layton -The First Movie/雷顿教授电影版 第一部/レイトン教授 - The First Movie



作词：日野晃博
作曲：西浦智仁
作曲/编曲：藤恒芳
演唱：水树奈奈

Level5公司在NDS上开发的雷顿教授系列目前推出了三部作品，《雷顿教授与不可思议城镇》《雷顿教授与恶魔之箱》《雷顿教授与最后的时间旅行》。这个系列不仅游戏制作精良，谜题广度和深度让玩家大呼过瘾。另一方面，游戏还邀请了大泉洋、堀北真希、木村佳乃与小栗旬几位日本当红演员担纲配音，使本作一经推出便备受关注。

由于ACG不分家的本性，而雷顿教授系列具备很多电影元素，所以本作在NDS上成名后，开始向动漫领域展开攻势，第一部动画电影“雷顿教授与永远的歌姬”于2009年12月19日公映。

剧场版的故事是：雷顿教授收到一封装有歌剧入场票的信，寄信人是雷顿以前的学生、如今的歌剧演唱家杰尼斯。信中说，有一位一年前去世的朋友，称自己“获得了永生”，并以七岁少女的姿态出现。为了解开这一不可思议的事情，雷顿教授带着路克、助手蕾米前往歌剧院调查。在那里正在上演的歌剧是，根据雷顿的老师舒雷达博士曾经研究的长生不老的安布罗西亚王国的传说改编，由钢琴家威斯拉谱曲的新作。抵达剧院的雷顿一行人发现，在座观众全都是为了得到永生，才聚集在此。这时，舞台上出现一名戴着面具的神秘男子，他宣布现场观众可参加一场以性命为赌注的解谜游戏，获胜者将得到永生。紧接着，生存游戏开始了……

剧场版主角声优和游戏相同，雷顿教授由大泉洋担任配音，鲁库则由当红人气女星堀北真希担任配音。除此之外，水树奈奈、相武沙季、渡部笃郎等人也将作为特别嘉宾在剧场登场，配音阵容相当强大。



除此之外，影片中的歌姬杰尼斯由目前日本热门女星水树奈奈配音，在电影公映之际，随影片推出了同名歌曲集，其中包含了9首原声歌曲。

在本片DVD发售之前，等待之际大家可以先听听这张唱片。

钉宫理惠来台签售，粉丝提前25天组团排队

来自台北新闻的报道，台北国际书展1月27日开幕，被称为“傲娇系女王”、“御宅族女神”的声优钉宫理惠首度来台，网络预购签名资格十秒内被“秒杀”，为抢仅剩不到九十名的现场签名资格，竟有动漫迷1月3日就开始“夜排”，算一算为了得到偶像签名，得排上25天，创下动漫展与书展最早排队纪录！ 台北记者现场采访，23岁的动漫迷“稻光”坦言：“过去最多提早一个礼拜，但今年状况特殊，钉宫理惠实在太红了！”

一套钉宫理惠签名组合，包括夏娜提袋、长型抱枕套、纪念限量T恤、签名瓷盘与号码牌等，要价2680新台币（约合人民币620元），网络上甚至出现“跑腿族”，喊出1个小时150元的价格，帮忙排队拿钉宫理惠签名，不过签名资格须先买价值2000多元的商品套组，如果再请人排队24小时，保守估计就得花上近6000元的代价。现场近20名动漫迷，分属不同朋友群，有专业电玩网站巴哈姆特约好的“巴哈团”，还有其他讨论区相约而来的网友，几群人因“夜排”而变成朋友，甚至发现彼此是同校同学。因为排队培养出默契，有空的来排班、有事的就先走，“但都会有数人在现场守候，晚了窝睡袋，随时准备好排队拿号码牌。”

不过太早出现夜排团，让世贸展演二馆管理员伤透脑筋，在门口张贴警告标语，要求不得影响其他活动进出，否则将通知警方。 忍着低温排队的动漫迷说：“动漫文化是未来重要产业，希望政府多培育人才，不要老是让日本和韩国领先。”



水树奈奈参加《合金装备：和平行者》录音

水树奈奈是目前日本当红声优，除了动画配音工作之外，她还唱歌和给游戏配音。最近她参与并完成了小岛秀夫监制的PSP大作《合金装备：和平使者》的角色PAZ配音工作，并且演唱了里面的歌曲“恋の抑止力”。下面是她最近博客的日志，还有她拿着插画和小岛的合影。



“今天参加了「METAL GEAR SOLID PEACE WALKER 」中要播放的曲子「恋の抑止力」的录音(^O^)/

真是特别有难度的曲子啊(≧ω≦)/

不过确实很棒哦，真是让人心潮澎湃的曲子呢♪

不过曲风以及场景…目前还是秘密哦（笑）

敬请大家期待♪

还有个消息~！

水树配音的PAZ的录音已经结束啦☆☆☆

小岛监督还送给我PAZ的插画~(≧▽≦)/

真是超开心呢(/_;)

啊…游戏能不能快点制作完成呢o(^-^)o

P.S.非常感谢参与了TOKYO FM直播的「オンエアミュージックチャート」

各位，以及写信的各位(≧▽≦)/”

海贼王剧场版StrongWorld票房破40亿，声优登场致谢

自上映开始Strong World就票房喜人，不但以首日9亿票房的成绩打破了东映首日票房最高的记录，也成为达成40亿日元票房最快的东映电影。1月9日，剧场版中的9位声优还特别在东京新宿的电影院内登台纪念40亿票房达成。截至1月10日，已经有350万的影迷去电影院观赏了这部动画的剧场版。



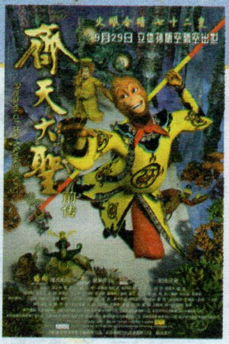
专业伪娘杂志《わぁい!》一月创刊！

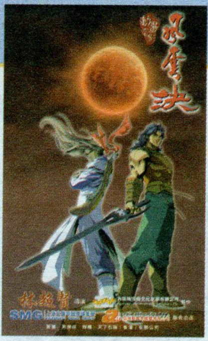
2009年12月底，日本一迅社宣布将发行一本专门以伪娘群体为目标读者的专业杂志《わぁい!》。在杂志的官方网站上，杂志编辑公布在C77首日这本杂志将有特别的电话卡发售。

有人说，伪娘这个群体属于喜欢帕拉图式恋爱毒男的另一种受体。而日本杂志同行如此先见独到的眼光，和日本杂志业题材之广泛已经到了令人发指的地步。











中原动画泡沫症候群

文/谢继昌，著名动画制作人，从事中国原创动画项目的开发及参与动画产业的发展工作，近年参与制作的动画电影有《闪闪的红星》《风云决》，现为深圳图艺动画公司创作总监。

本文标题是个简称，也不知以“症候群”做形容是否恰当。标题的意思是“中国原创动画电影泡沫后的症候群”。先解释名词“中原动画”。“中原动画”这简称是笔者与业界人士在聊闲时不自觉使用的词汇，源自现今每当说起中国的动画产业时，常易产生混淆，因其词可包含两种意思。

近数十年来，国内动画业的主流业务是替外国动画的部份工序加工，简称“加工制作”。中国本土原创动画少之又少。直至近十年，中国国力提升，才开始注重原创品牌。故此近年所说的中国动画产业，多泛指中国原创动画产业，本应简称为“原创动画”。但又要区分香港、台湾、内地等地域，及原创后是否也在内地制作，惠及业界。需知道内地原创动画，可享有政策优惠，但必需符合所需条件方能成事。而港澳台地区虽也是中国一员，但在体制上，这三地的原创动画被定为境外动画，只能改而享有CEPA中合拍片的优惠。所以在中国内地，以个人及公司单位原创，按规定申报领有认可证明，及在内地进行制作的动画，统称为“中原动画”。

书归正传，本文正式要谈“中原动画”的电影。08年暑假的《风云决》超越3300万票房；09年春节上映的《喜羊羊之牛气冲天》近9000万票房；09年暑假的《麦兜响当当》近7000万票房。一年之内，三部中原动画电影成绩斐然，在业界引起强烈的爆发，继而扩散，最后是沉淀辐射。景象就如核弹爆裂过程，辐射尘正感染着“中原动画”业界，尤其是“喜羊羊”的低预算成效，很多人误认为这是刀子锯大树效应，于是业界内外一起进入了前所未有的亢奋。在短时间内，以笔者所知就有近十多部低预算的中原动画电影立项上马，气氛炽热，大有中原动画赶日超美指日可待之势。制作单位以为用低预算制作，便能大卖几千万票房。情况就如港产电影英雄片大卖，随后跟风者也能乘势大赚之意图！

但笔者认为这只是辐射尘的肥皂泡沫，这些七色幻彩的辐射泡泡令人五色眩目，渐感染业界内外中人，成为中原动画电影症候群！当泡沫爆破，马上堕入黑暗失望，被现实的残酷蹂躏着。

《霹雳飞吧》《马兰花》《快乐奔跑》《齐天大圣前传》《麋鹿王》及《神兵小将电影版》，这六部中原动画电影当中，除《神兵小将电影版》之外，广大观众对前五部动画可有印象？事实却是这些动画电影全部在短短的三个月内，涌到电影院公映。结果，官方公报的票房如下：《马兰花》约740万、《齐天大圣前传》约500万、《麋鹿王》约300万、《神兵小将电影版》约450万，《霹雳飞吧》和《快乐奔跑》甚至没有公报正式的票房数字！虽然《齐》、《麋》、《神》三片在执笔时尚在公映，但相信大局已定。

笔者曾监制过四部动画电影，有破票房纪录，有的惨淡收场，更有未能上映。对当中的票房收益及营运情况略知一二。内地票房收益在未扣除宣传、发行及拷贝费用，大概只得总收益的35%左右。发行费是片主与发行商的协议，大概是以跟院商分账后所得做基数抽取某个百份比；而拷贝费则是按公映院数或屏幕计算，也是可预先掌握的数字；但在宣传费用上则可大可小，小的可以只作报导式的软宣传，当然尚要媒体配合；大的可全作商品式推销，大卖硬性广告。

动画电视剧是流水影像，是非直接收费的节目。但动画电影却是一件商品，观众是确切地要付钱买票。产品要经过制造、宣传推销，最后才能推出市场发行买卖。逻辑性预算，一部电影的总成本，制作费应占总成本大约40%，发行及拷贝约占30%，余下的30%就全用于宣传了。但电影市场往往非逻辑性，实际上更多电影的宣传费比制作费用还要多！大型制作大肆宣传，这是市场规则。但如“喜羊羊”般小成本制作，却票房大卖，当然有其原因。

*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。

文中提及三部成绩斐然的中原动画电影，其名称已经是深入民心，稳扎于市场，各自成为不同文化背景的品牌。但最重要是这三部动画电影的投资组合中，有同一个内地的媒体单位投入，其全力协助，发动媒体的软性渲染。笔者曾亲自参与其中，所动员的力量非一般硬性广告能比。如果要投资片主独立组织一个团队营运，会非常吃力，在没有门路下亦难以入手。但这却正是电影营销中，不可或缺的重要环节。

笔者在这半年间，不断被有意投资中原动画电影的业界内外人士约见，说愿意投资。有漫画界名人、影视制作精英、玩具产业商人，更有全无经验关系的外行人士。但全都被笔者大泼冷水，一一劝退。并非笔者嫌弃项目细小赚钱不够，只是出于好意，不愿见有志者的投资如泥牛入海，一去无回。而大量粗制动画电影充斥涌现，其质量可能未及标准，连影院也难以排档；就算勉强安排公映，也不会有什么好结果，到时投资者血本无归之余，也损害业界士气。

借此敬告各位有志投资中原动画电影的同僚，动画电影的总成本和制作部份可能只占约30%，在项目策略前必需留有其他预算，否则到完成制作时才发现需要再投入，无论资金及信心都会大失预算。如所投预算未能负担，则建议与业界中人合伙，如媒体和其他产业商。群策群力方能成事，本着小刀锯大树，本小利大的赌博心理，甚不明智。

现在的中国本土原创动画能力薄弱，尚未出现一家如 Pixar 般有票房保证的制作公司，及如星战之父 George Lucas 般有号召力的原创人材。要在动画电影市场有所作为，笔者认为只能寄望以品牌及明星效应辅佐，再配合详细精算的市场推广。说到最后，当然是要有优质的制作水平。有优质的种子，辅以悉心的栽种，最后配以良好的营销手法，大家才能享用中原动画电影的甜美果实。

执笔时，大型品牌动画电影《阿童木》全球公映，在内地首个周末票房已近4000万之数，要是能赶及在暑期公映，票房更可能加倍，在这非旺季下，大有可能打破《喜羊羊》的纪录。据称《阿童木》是中、港、日、美的投资组合，在内地也享有合拍片优惠，也算是由中国人主力制作的动画作品，能作全球公映，实属前无古人，后来者恐怕也不多。而《喜羊羊》第二集也铁定2010年1月公映，近日已见宣传。再加上周星驰先生创作，知名动画导演袁建滔执导的《长江7号》动画版，有信心能为业界及市场再次投下核弹，造就第二波的震撼。只希望这第二波是鼓励性的爆发，并非泡沫后的症候群！

（编者注，《阿童木》的首映3日票房4000万被证实作假，实际数量是截止11月1日，上映两周票房为3300万元。）



山寨动画不宜支持，但动画人需要肯定

首先，感谢这些天以来大家对这个小地方的关注，谢谢严厉谴责此动画的国民们，谢谢理解并支持的朋友们。其次需要声明的是，这里并不是所谓的动画官方BLOG，只是鄙人发牢骚的一处私家地而已。

本来不打算再说些什么，太多的话语只会让大家认为是“无耻抄袭”的辩解，但是看到我们的动画被国民们喷得体无完肤，以及网络上众多“恨铁不成钢”的谴责，“垃圾”、“剽窃”、“抄袭”这些词语无情地打在我们这些动画制作人身上，于是憋不住了来发下牢骚。

在我看来，不单只是我个人，无数为中国动画燃烧青春的动画人都一同承载了国民们毫不留情的责骂。难道对于这样的国产动画，除了“山寨”以外，你们就没看到一点点值得肯定的地方么？也许大家没有想到，喷子拿来抨击我们“山寨”的一些不错的国产原创动画，或者很赞的角色设定，甚至大家在追的某些日本新番的美术设定和动画，当中的某些制作人也正是这个“山寨动画”的制作人之一。这说明什么？他们没有创意原创无力么？他们也只会剽窃抄袭么？不是，是因为他们身不由己。像这样一个动画项目，很多东西都不是动画制作人或者动画公司可以决定的。

就好比国内遍地都是富有创意的广告人，可为何电视上播的却是满屏脑残广告？答案是，广告主决定了广告的创意。而广告人只能根据广告主的创意去执行。国产动画同理，决定权掌握在投资人手里，参考哪个剧本，拿来哪个创意，或照搬哪种设定，投资人说了算，“就照这个给我

*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。



做，别改动太大”，动画人能做就只是去执行既定的东西。有人会说，“只要你们有骨气，大可不必做这样的山寨项目”。我只能说：“对不起，骨气不能当饭吃，我们真的很穷！没工作我们连基本生活都很困难！”（很有骨气的兄弟们都做网游搞培训去了，有时还会来喷一下做动画的山寨动画）动画人不能清高，就算对投资人的决定有再大的意见，对项目创意有再多的不愿意，也不能不做。

“既然资金不能自给，创意不能自主……那我们尽量把画面做好吧，大家发挥同人精神咯！”

我想每一个动画人都是因为热爱着动画才来做动画的，尽管看到自己倾付心血的创意和作品在重重修改后面目全非，尽管只能在已既定的一个“山寨项目”里面偷偷摸摸地表达对经典名作的敬意，而且还要时刻做好被唾骂的觉悟，尽管领着微不足道的薪水养家糊口，然后面对苛刻的投资和制作周期还得加班加到天昏地暗……尽管种种如此，但中国动画人仍然在为“改变中国动画落后的现状”这一远大理想在坚持着奋斗着。

“山寨”之风固然不宜支持，做动画的都渴望做原创，可是一部动画只纯制作动辄就要耗资上百万，还不包括宣传和产品开发，动画人穷的比较多（如我），也没福气遇到一个如各位这般有审美、有创意又很有钱的主子。好不容易遇到有主子投了点钱，搞了原创还得被光电阉割，出来后又被人嫌弃画面剧情2b——比不上日韩美，没收视，周边又卖不好，成不了品牌还亏大了，然后投资骂我们：“他娘的你们原创个屁！老子找部火的日漫搬过来，准能赚！”（《喜羊羊》出来后耗了过千万，坚持整整5年才最终火起来形成品牌，试问有多少人能耗得起？）因此，国产动画如果不能从产业源头改变投资观念的话，中国动画人只能沦为“山寨者”、“抄袭者”。

你们在喷“国产动画山寨，国产动画垃圾”的同时，有几个人知道每一部国产动画的背后包含了多少动画人的辛劳与辛酸？

所以，对于迈步艰难的国内动画人，请减少喷予恶毒的言辞，给予多点理解和肯定吧！

如果你热爱动画，并打算为动画事业付出自己的青春乃至生命，那么请把简历投到你所知道的中国动画公司。

如果你只是一名爱看动画的普通观众，又想为国产动画出一分力，那么请努力成为有钱人，然后在自己投资的动画项目里给予动画人广阔的创作空间和环境。

如果你的财富不足以投资制作一部动画，那么请你在为日漫周边烧钱的同时也来支持一下正版的国产周边。

如果你是一名家长，那么请教导你的孩子收看质量还过得去的国产动画以表肯定，或培养他良好的审美并鼓励他长大后为国产动画出一分力。

如果你以上都不是，也不在乎国产动画，那么请不要浪费宝贵的时间在这里留下字句，路过打酱油去吧。

PS：

简单列一下《ASTRO PLAN》制作团队曾经参与主要制作的部分国产动画：

《勇闯天下》动画电影

《Q版三国》TV

《铠甲勇士》TV特摄剧 动画特效

《铠甲勇士之帝皇侠》特摄电影 角色设定/动画特效

《星梦国》3D动画 ……

文/Lee囧，《太空历险记》（ASTRO PLAN）的主创人员。



*本文为作者个人观点，不代表本刊立场。



月薪1960终于买新车，500公里了，也谈谈感受

现在公司换个地方，离家骑车才15分钟，不愿意做公交了，就买了一辆自行车。谈谈使用感受，让大家乐和乐和。

我的凤凰牌黑色大28脚动车，买了2个月，500公里了。总的来讲，除了做工粗糙了点，的确能算一部好车！一直使用比较顺畅，保养得也比较好，现在看来还象新车一样。今天特意发上来使用感想与大家分享。

1、磨合期

我的磨和期是跑得不错的，10公里内没超过8迈；20公里内没超过10迈；30公里内没超过12迈。30公里后，拉过一次高速，到了极限21公里 /62转（再加就要进医院了）。后来行车都保持15迈行车。偶尔也在红绿灯路口，一亮绿灯速到一分钟55转25迈左右。所以我的脚动波显得特别的灵敏， 提速比较快。（可能是脚蹬子已经习惯了我的驾驶习惯吧！）

2、改装

我基本没动过要改装机械部分的心思，因为我觉得凤凰车现在的状况已经不错了，至少够我用的了。在提车时我就改装了真皮座位。当然没有选俗气的黑色，而是选择了黑白相间的那种，就是在车座底下安装了两个左右对称大弹簧那种，后来在坑洼路面上发现了对正车有间接的减震作用，同时也增加了舒适及驾驶乐趣。换了VTS单幅把手！不过说实话，的确好看了许多，有了点赛车的意思。还加装了前大灯，哎！咱也恶心一回吧，冒充电动车吧！不过说实话，外观挺美，黄乎乎的，可就是不顶用，在路灯下基本像没开灯一样。除非在特别黑的时候，也就是没有其他任何光源的时候，才能体现出它的优势。也就是说，瓦数太低，只是在物体的反射上有一定的优势。所以这项改装是失败的。本想换回来，可又心疼那xx米，哎！真是进退两难啊！我还对音响进行了改动。换了12大米（特价）的不锈钢玲裆；个人感觉不错，比以前有了质的飞跃，当然比不了那些顶级发烧友，对我言已经足够了。好了，再和大家来分享一下对凤凰的驾驶感受吧！

3、提速

提速慢、起步肉，一直是针对大28车的敏感话题。个人认为应该是驾驶习惯造成的。都说飞鸽、捷安特的提速快，凤凰、永久的提速肉。可是应该考虑到车子的类型不同。这几款车我都骑过，飞鸽、捷安特在正常情况下提速的确不错，不需要把转速提得很高就能提供不错的动力，但过了承重40kg以后动力就显得不够充分了。而凤凰28呢，不信你把承重提到45-50kg起步试试，看看哪辆车能超过你。不过话说回来，我老感觉和每天接送媳妇有很大关系。大凤凰车系都是高转速发动机，需要把转速提起来才能显示其充沛的动力。我试过下坡起步，从未遇见过对手。有一次遇到一辆永久，咬上了，我硬是连续3个红绿灯超它半个车身。都是原地使劲，起步时后轮原地空转，轮胎和地面磨得有点胶皮糊味。凤凰还是胜了。特别值得一提的是凤凰在16-18迈时还有推臀感，这点在28排量的车系中是难能可贵的，这也正是大28车的特点所在啊！

4、过弯（或压弯）

凤凰的车架、悬挂和前轮主动转向真是一绝，过弯时车身的稳定性在20迈以内的车型中绝对首屈一指。这个性能曾救过我一命啊！济南的朋友应该都知道，在高架桥上有个别拐弯下口限速10迈。有一天早上，朋友请我去北坦喝甜沫，由于赶时间，我就直接从体育中心上了高架。车骑得特别快，到弯道时限速牌被遮，没有及时减速。以27迈左右的速度进了弯。大家想想，超过限速50%将是极限，我又何止超过了100%。当时就觉得车不听使唤了，朋友坐在后面连话也不敢说，死死地抱住了我。对着隔离墩就过去了。我开始一惊，马上冷静下来，迅速连续点击捏后刹车，双手死死地抓住车把，匀速地打方向，身体同时向下压，以整体形式配合离心力作用过弯，就看见左脚蹬子檫着地前行，后轮已经开始侧滑漂移。整个动作一气呵成，中间没有任何多余想法。过来后，坐在后面的朋友直呼太爽了，终于体验了一把漂移地感觉，明天我还请你喝甜沫。不过后来感觉太KB了，真正和死神打了个照面啊！想想还真亏了凤凰，要是换了凯美瑞，后果不堪设想啊！

5、刹车

骑过电动车的人再去骑其他车，总觉得动力不足；骑了我的凤凰再去骑其他的车，总是觉得刹车不灵。真不是吹的，我觉得凤凰的机械拉线刹车，比很多电子盘式刹车的效果还要好。我的朋友们骑了我的车后第一句话就是刹车好。不知大家的感觉如何？记得上个星期在从公司回家的路上，和一辆崭新的大28金鹿咬上了。我当时正以16迈的时速一路超车，突然一辆黑色大金鹿从行车道嗖地一下把我超了，然后马上变到超车道，既没有按铃也没有摆手提示，根本没把凤凰放在眼里。我有点恼火，呼的猛踩几脚就跟了上去。我变到行车道，加到 18迈时和大金鹿平行

了。骑大金鹿那哥们发现了我的企图，非常轻蔑地看了我一眼（真的，两车平行时，我们对视了一眼，我清晰地看见了他的眼神）。大金鹿猛地向前窜去。我也猛地几脚踩下去，并把上半身下压以减少风阻。凤凰的潜能充分展现了，随着耳边逐渐加大的风声，有了强烈的推背感。凤凰丝毫不比大金鹿逊色，居然还超过了半个车身。就这样一直从解放桥跑到了东关大街。这时突然发现前方10米处有一辆永久在超车道上行驶。按理说这时大金鹿应该减速了，但他居然还在加速，想超过我，变到行车道上来。我没给他机会，提速到了25迈。就这样，我们两辆车同时以25迈的速度向永久接近。就在离永久大约3米时，永久好像发现了旁边的飞鸽，打着右转手势要变到行车道。我一下吓蒙了，一边打铃，一边捏刹车，狠狠地捏了下去。永久这时也发现了我，立即停止了变道，稳在了超车道和行车道中间。我猛地打了一把方向，和大金鹿一左一右檫着永久冲了过去。那种感受直到今天我还记忆犹新。凤凰的刹车确实太棒了，25迈的速度，不但减了速，没有丝毫前后轮抱死和侧滑现象，而且还能打方向。这可是我的亲身经历啊。

6、想拼高速凤凰见谁灭谁

我骑过很多车型，也属于爱车一族。我家以前还有一辆黑色的26女式小永久，读中学时骑的，根本不能和我的大凤凰相提并论。现在我的朋友大部分是有车一族，什么捷安特16变速、永久14变速、凤凰18变速、还有豪华大前灯电动车，基本含盖了我们这地方现在有代表性的车型。这些车我都骑过，而且都比较了解。就单从高速表现而言，凤凰应该和电动车在同一个次上，比同级别的车型高出了很大一截。25迈以内的车型中能有几辆能在20-21迈的速度上保持良好的操控性能？我曾经在机动车道上把一辆电动车超的竖大拇指。当时在东门小商品市场前面机动车道上，我被一辆电动车超车。当时路况极好，车多人多，红绿灯多，于是乎童心大起，想和他玩玩。电动车18迈的速度前进，我没去超车，就是也以18迈的速度隔 0.2米跟着他。刚开始他还没在意，后来他发现了我。大家都是骑车的，应该都知道在行车时有一辆车老是跟在后面不是很爽。电动车开始加速了，想甩掉我。25迈，我跟了上去，还是保持0.2米的距离。这样跑了1分钟。电动车又减速到18，我也减，始终保持0.2米的距离。就这样20、18、21持续了大约2分钟。前方的电动车减速了，打右转向灯靠边停车。我开到和他平行看见骑电动车那哥们和我打招呼，伸出了大拇指。我也非常友好地回应了他。

说了这么多凤凰的优点，我也来说说凤凰的不足吧！

大家经常说的那些小毛病我就不重复了，在这里我想提到一点凤凰让我头痛的问题。我是爱赛车之人，对车的灵活轻便有比较高的要求。可是凤凰的块头总是让我烦恼。不知大家注意到没有，凤凰的车架用的钢管特别厚。到停车场经常会被旁边的车卡住出不来。开始的时候我还老是怪别人停车太不小心，可是时间长了，我发现好多小永久从来没出现过这样的问题。再仔细观察发现，许多凤凰都有这个现象，而其他的车型基本没有此问题。所以得出结论——凤凰的车用钢管太厚比较笨重。现在许多自行车厂家都在车体材料上进行减重，以便发挥更大效率，这点凤凰厂家就舍不得进行变革，这点凤凰不厚道，应逐渐改变加强整车性能配置。希望厂家出09款的时候能在这方面有所改进。这些毛病吧，去换车又不划算，不管它吧，弄得很烦又影响美观，的确挺烦人的。

我个人觉得我对凤凰的铃、座位的改装比较满意，花钱不多，可是达到了一定的效果。好了，不说太多了。这是我开凤凰５００公里的感受，欢迎各位DX拍砖！总结一条，买凤凰还是可以地！

补充一点，凤凰驱动方式为中置后驱，在快速过弯情况下，容易出现漂移现象，一定要牢记最新bosch 8.0版本的ESP秘诀，在甩尾情况下快速诵读ESP口诀三遍，定能控制好车辆的平衡性，还有：

1、凤凰自重大，虽然从节约体力角度讲，可能比不上其他车，但是就历次撞击事故结论来看，凤凰还没吃过什么大亏；

2、比较保值，值较高，尤其是最近钢铁涨价，更能体现出凤凰的价值；

3 、首先省油，太省油了，百公里才0个点，一年油钱就把车价补回来了。

4 、还是无级变速，没有顿挫感。

5 、保养费用特低，根本不用上保险，遇到有个小毛小病的，也不用费劲去什么3S，4S店，找个路边的维修点，甭管原厂件副厂件，换上就成。

6 、特别的值得一体的是FH的航空式方向盘，在各种方向盘中很是另类，有点象飞机的驾驶舵，那感觉真是不一样。

这就是80后的我们

我们初中毕业非典了，我们高中毕业禽流感了，我们大学毕业甲流了，我们终于要工作了……2012了。

高中，我们忙得跟孙子似的，可还可以像SB一样开心；大学，我们闲得像SB一样，却找不回当孙子时的快乐……

刚上大学，我们怀着憧憬看了《奋斗》，当我们踟蹰的时候，我们看了《我的青春谁做主》，就当我们即将豁然开朗的时候，一部《蜗居》把我们全拍死了。绝望中，我们看了《2012》，顿时淡定了。买什么房子啊，早晚要塌的！

学士上面是硕士，硕士上面是博士，博士上面是博士后，博士后上面呢？如果你够勇敢再读两年是勇士，再读五年是壮士，再读七年是烈士，烈士以后呢？国家会推出圣斗士，读满两年是青铜的，5年是白银的，7年是黄金的。

时间是最好的老师，但遗憾的是——最后他把所有的学生都弄死了。

祖国尚未统一，没有心情复习。

快期末了，大家一起跟我唱："我家住在黄土高坡，大风从坡上刮过，不管是李宇春还是曾轶可，都是我滴哥我滴哥……我家住在黄土高坡，日头从坡上走过，不管是拜春哥，还是拜曾哥，保佑我及格，不挂科！"

新世纪女性：上得了厅堂，下得了厨房，写得了代码，查得出异常，杀得了木马，翻得了围墙，开得起好车，买得起新房，斗得过二奶，打得过流氓……

新世纪男性：睡得了地板，住得了走廊，跪得起主板，补得了衣裳，吃得下剩饭，付得起药方，带得了孩子，养得起姑娘，耐得住寂寞，争做灰太狼……

1911，只有资本主义才能救中国；1949，只有社会主义才能救中国；1979，只有资本主义才能救中国；1989，只有中国才能救社会主义；2009，只有中国才能救资本主义；2012，只有中国才能救世界。

就算是Believe中间还是有个lie，就算是Friend最后还是免不了end，就算是Lover最后还是会over，就算是Forget也得先get才行，就算有Wife心里也夹杂着if。

又帅又有车的，那是象棋；有钱又有房的，那是银行；有责任心又有正义感的，那是奥特曼；又帅又有车、有钱又有房、有责任心又有正义感的是在银行里面下象棋的奥特曼。

据统计，大雄在《哆啦A梦》全集中一共被胖虎揍173次，被老师骂60次，被妈妈骂了327次，被狗咬23次，掉进水沟14次，可见我们大雄是多么乐观的活着，我前面的困难算什么，我也一定会坚持下去的……

其实BTchina和VeryCD两个站点的名字就预示了事件的走向："变态中国，非常操蛋。"

"原来你就是传说中的290？""290是啥？""290就是250+38+2。"

中国互联网50分钱入门必备训练手册

A：这鸡蛋真难吃。

B：隔壁家那鸭蛋更难吃，你咋不说呢？

A：这鸡蛋真难吃。

B：请拿出建设性的意见来，有本事你下个好吃的蛋来。

A：这鸡蛋真难吃。

B：下蛋的是一只勤劳勇敢善良正直的鸡。

A：这鸡蛋真难吃。

B：比前年的蛋已经进步很多了。

A：这鸡蛋真难吃。

B：你就是吃这鸡蛋长大的，你有什么权力说这蛋不好吃？

A：这鸡蛋真难吃。

B：你这么说是什么居心什么目的？

A：这鸡蛋真难吃。

B：自己家鸡下的蛋都说不好吃，你还是不是中国人。

A：这鸡蛋真难吃。

B：tmd，我怀疑你是轮子。

A：这鸡蛋真难吃。

B：光抱怨有什么用，有这个时间还不如努力去赚钱。

A：这鸡蛋真难吃。

B：幼右心理阴暗，连鸡蛋不好吃也要发牢骚。

A：这鸡蛋真难吃。

B：该鸡蛋被一小撮不会下蛋的母鸡煽动导致变臭。

A：这鸡蛋真难吃。

B：该用户发言已被猫扑管理员屏蔽。

A.这鸡蛋真难吃。

B.中国的鸡蛋就难吃，美国的鸡蛋就好吃？卖国贼！

A.这鸡蛋真难吃。

B.中国的鸡蛋已经可以打败美国的鸭蛋，自豪！

A.这鸡蛋真难吃。

B.祖国的鸡生的蛋，再难吃我也不嫌弃！

A.这鸡蛋真难吃。

B.外国主子给你多少钱，你在这儿胡说？

A.这鸡蛋真难吃。

B.你竟敢说我们养鸡场的鸡蛋难吃？你站在谁的立场上说话？

A.这鸡蛋真难吃。

B.端起碗吃蛋，放下筷子骂娘，不知好歹，忘恩负义，无耻！

A.这鸡蛋真难吃。

B.难吃的鸡蛋是极少数，绝大多数鸡蛋是好的，是优秀的，是经得起考验的！

A.这鸡蛋真难吃。

B.这是少数不法分子在蒙蔽不明真相的群众！

A.这鸡蛋真难吃。

B.这是别有用心的煽动，你想干什么？

A.这鸡蛋真难吃。

B.这是谣言，我可以负责任地说，我们的鸡蛋都是合格的！

A.这鸡蛋真难吃。

B.这是没有根据的，希望媒体能客观报道。

A.这鸡蛋真难吃。

B.我看，有些人的鸡蛋不怎么样，我们的鸡蛋好五倍！

A.这鸡蛋真难吃。

B.正确的导向是我们养鸡场之福，错误的导向是我们养鸡场之祸！

A.这鸡蛋真难吃。

B.我们养鸡场处于初级阶段，必须坚持基本养鸡方法二十年不动摇！

A.这鸡蛋真难吃。

B.我们要建设有自己特色的养鸡场，让母鸡下出有自己特色的蛋！

A，这只鸡蛋真难吃。

B，虽然口感差了点，但对我们的身体是有益的，如果擅自引进一只美国蛋，我们的吸收系统和胃的承受力乃至整个内分泌，恐怕都会崩溃的。

A，这只鸡蛋真难吃。

B，这只鸡蛋难吃和地震无关。

A，这只鸡蛋真难吃。

B，有国外敌对势力擅自对我国鸡蛋说三道四。

A，这只鸡蛋真难吃。

B，中国鸡，加油！

A，这只鸡蛋真难吃。

B，鉴于北京食客无理取闹地说鸡蛋难吃，我们两次赴京说服劝解，无效。

A：这鸡蛋真难吃。

B：这是近日猫扑有人别有用心的造谣。

A：这鸡蛋真难吃。

B：你是少数不明真相的人，怎么可能难吃呢？

A：这鸡蛋真难吃。

B：国富民强，你杂不换鸡肉吃？

A：这鸡蛋真难吃。

B：没有一只蛋是十全十美的，所以就无权对蛋说三道四！

A：这鸡蛋真难吃。

B：想想旧社会，穷人连饭都吃不上，每天咽糠吃野菜，今天的幸福生活是无数先烈用生命和鲜血换来的，你要好好珍惜啊。

A；这鸡蛋真难吃。

B；这是鸡下蛋的初级阶段，要吃好鸡蛋，要到高级阶段，这初级阶段是一个很漫长的过程

杯具的完整发展史

1.0版：人生是杯具。

2.0版：我的人生就像茶几，上面摆满了杯具。

3.0版：人生像茶几，上面摆满了杯具；人生又像茶杯，本身就是个杯具；人生更像茶叶，终究要被浸泡在杯具之中。

4.0版：人生就像牙缸，你可以把它看成杯具，也可以看成洗具。

5.0版：人生就像茶几，上面摆满了杯具。当你努力跳出一个杯具时，却发现自己跳进了一个餐具（惨剧）。

6.0版：人生就像是一个茶几，上面摆满了杯具。当我们认为自己跳出一个杯具时，却已经掉进了另外一个杯具。而若你发现你没有跳进另一个杯具……那恭喜你……你掉下茶几了。

7.0版：人生就像一个透明的杯具，我们自知身在其中，偶尔和另一个杯具一见钟情，却出不去。

8.0版：我跟上帝说我渴了，于是上帝给了我一大堆杯具。

9.0版：女人是水做的，为了迎合她们，男人注定成为一个个杯具。

10.0版：人生要泡在杯具里才能入味。

11.0版：人参要泡在杯具里才能入味。

表面上我是一个学生

表面看来我是一个普通的学生，其实我是一个变形金刚。没人知道这个秘密，除了寝室老三。大家叫我李小狗，但我的真名是擎天一柱。

知道这个秘密的只有老三。

有时候，做一个变形金刚是一件很痛苦的事情。

大家吃饭的时候，我要隐忍的坐在食堂，感觉食物滑过小肠大肠，变成粪便，没有一点能量。每周我都会去女浴室的锅炉房吸取能量。我只是变形，并不变态。之所以去女浴室，因为锅炉房的社工是个四十多岁的大嫂，她每天都去男浴室偷窥强壮男生，没人能影响我将锅炉的热量转换成能量块再喝下去。女浴室的水温和能量块的大小成反比。于是当我饱餐之后，女生只能去男浴室洗澡。每周一次的男女共浴给我们学校增加了许多奸杀案。尸体埋在食堂右边的坟场。

每当深夜来临，我躲在被子里悄悄地给颈部的斜齿圆柱齿轮上机油，这部分的维护总是要花费我很大的耐心。按照惯例，此时下铺的老三在SY，发出压抑的怒吼。窗外又传来玻璃破碎的声音。又要死人了。

有时我想，这种生活还是很惬意的。

有时候，做一个变形金刚是一件很惬意的事情。对，是惬意。每当我在没人的地方，将生殖器插到肚脐里，喉咙里发出“kikakukakao”的咆哮，全身齿轮蜗杆等传动装置带动其他部位完成变形的时候，我都这么想。当我行驶在大街上时，我都这么想。对了，我是汽车人。驾驶室里不能没人，于是我买了个充气娃娃。我给它穿上我们的校服，遮挡她惹火的身材；给它戴上墨镜，掩盖其YD的双眸。徐汇这里很堵，每当我停下来的时候，旁边的司机都凝眸在我的驾驶室，很对人想知道这个每天早晚开着辆集装箱卡车在大街上闲逛的火辣女大学生到底何许人也，徐汇这里真的很堵。于是，有人开始跟踪我，我只能把他们带到人迹罕至的高速公路上，调头把他们碾死在车里之后才能回学校。于是我上课经常迟到。跟踪我的人每天都有，其实很多人一辈子追求的也只不过就是个充气娃娃。终于有一天我厌恶了这种生活，我觉得应该伪装一下了。

于是我换了个男性的充气娃娃。凸起的部分弄得我不是很舒服。

有一天，我终于暴露了，老三看到了我从车变人的全过程。当时他手里拿着寝室里奇形怪状的垃圾箱，看来是要去倒垃圾。

他看着我手里的充气娃娃，笑了。笑得我心惊胆颤。

表面上看起来，我是个普通的大学生，寝室排行老三。大家叫我赵大岗。其实，我是一个圣斗士。我的真名叫星星的屎。

我的圣衣挂在衣柜里。圣衣的箱子没有地方放，只好给大家当作垃圾箱。我还是很爱护我的箱子的，于是垃圾都是我来倒，我也经常提醒大家不要总把擦JY的卫生纸直接扔在箱子里，要套个塑料袋。

现在圣斗士的开销越来越大，干洗圣衣付出的钞票每次都让我肉痛不已。干洗店老板娘暗恋我很久了，据她所说是因为我的着装品味和她很投缘。尽管她暗恋我，她也没给我打过折。这年头，谁对谁是真的。不是没有动心，是因为我没有钱。开一次房的钱我可以干洗几次圣衣。毕竟，我是一个圣斗士。另外，我有一次提出去宿舍里苟合，她没有同意。这年头，谁对谁是真的。

每当夜深人静的时候，我会在被窝里默默地修炼。毕竟，我是一个圣斗士。我一边SY，一边让我的小宇宙扩散，一点一点扩散，直到无边无际。其间，我还要控制小宇宙的周期，以绕过附近建筑物的固有频率，以免共振。随着我修炼的不断深入，我的小宇宙越来越难控制，近处的还好，远处实在有点力不从心。于是，对面楼的玻璃经常碎掉。学校保卫处对这件事很生气，查了很多次。每次玻璃碎掉之后，保安都将楼下正在ZY的情侣们抓起来，拷打之后杀掉，尸体埋在食堂右边的坟场。可是玻璃还是一次一次的碎掉，因为我的力量真的已经强大到难以控制。于是保卫处将保安们处死，尸体倒吊在旗杆旁边。作为一名圣斗士，我对这件事很内疚。我好几天难过的没有修炼。

发现上铺兄弟的秘密是在几天前，当他将生殖器拔出肚脐完成变形后，手里提着个雄赳赳的充气娃娃满脸诧异的看着我。我笑了。这个世界，每个人都有自己的秘密，不要以为只有你有。我讲出了我的秘密。因为如果他想杀我灭口，我们的决斗会毁掉地球。

于是我们成了好兄弟。我亲切地叫他狗，他叫我屎。我们甚至一起去重修机械设计，一起画恶心的减速器刨视图。每当有人在我们听力范围之内骂出“shit（狗屎）”的时候，我们会相视温馨一笑，将他拖到角落里蒸发掉。每天早晨，他还是去兜风。晚上我修炼。

他说他现在喜欢用男性的充气娃娃，于是把以前的女性那个送给了我。这让我对他的性取向百思不得其解，于是跟他在一起的时候我总把圣衣的内裤部分穿在里面。我现在在用狗送我的充气娃娃修炼，效果很明显，小宇宙大约是以前的两倍。于是对面的更大频率密度的碎裂。食堂右边的坟场已经最大限度的饱和，新的尸体只好暴尸在教学楼前面。一个好的修炼工具是多么的重要啊。

美好的日子总是转瞬即逝。专业课上，眼镜老师讲到质量模型，看到零缺陷质量成本模型的质量成本曲线，不经意漏出意味深长的一笑。我和狗瞬间从昏昏欲睡中惊醒，大吃一惊。这个曲线代表着地球的命运。眼镜老师也不是人类，他知道这条曲线的深意。一缕阳光照在眼镜老师的眼镜上，折射出光芒。 我们大惊失色 。眼镜老师是人造人，他有天津饭的细胞，那束光芒是太阳拳。窗外天高气爽，教室里充满杀机。地球完了，会毁在眼镜老师的手里。很明显，正面攻击我们都不是对手，于是我打眼色让狗把杀气压下来。年轻人就是年轻人，他已经把生殖器插进了肚脐，还好我及时阻止了他的无谓牺牲。

圣斗士兵法有云，敌弱欺之，敌强袭之，敌雌上之。如此强敌，偷袭为上。

我仔细将圣衣每个角落以及布满精斑的圣衣盒子都擦拭一新。

然后，我第一次在学校里穿上了圣衣。

圣衣配套的鞋子我穿着大，于是我选配了麦迪二代篮球鞋。

狗将男浴室锅炉的能量也吸光了，看来洗澡的同学只能再次靠ZA取暖。狗将身体各连接件组合件都涂满了机油，以至于机油过饱和之后在他身体上肆意流淌，能量充斥着他的整个身体，以至于小脸看起来红扑扑的像发了春的少妇愈发可爱诱人。

于是我就这样穿着圣衣和篮球鞋，带着小脸红扑扑浑身往XL机油的李小狗同学在晚秋的片片落叶中如此引人注目的赶往教师办公室进行偷袭。

我想，路上注目于我们的路人当中，应该能找到愿意在宿舍与我苟合的激进mm吧。

冷风扑面，我们一路急进，大声吟唱 ：“爱兮爱兮，英雄去兮……”

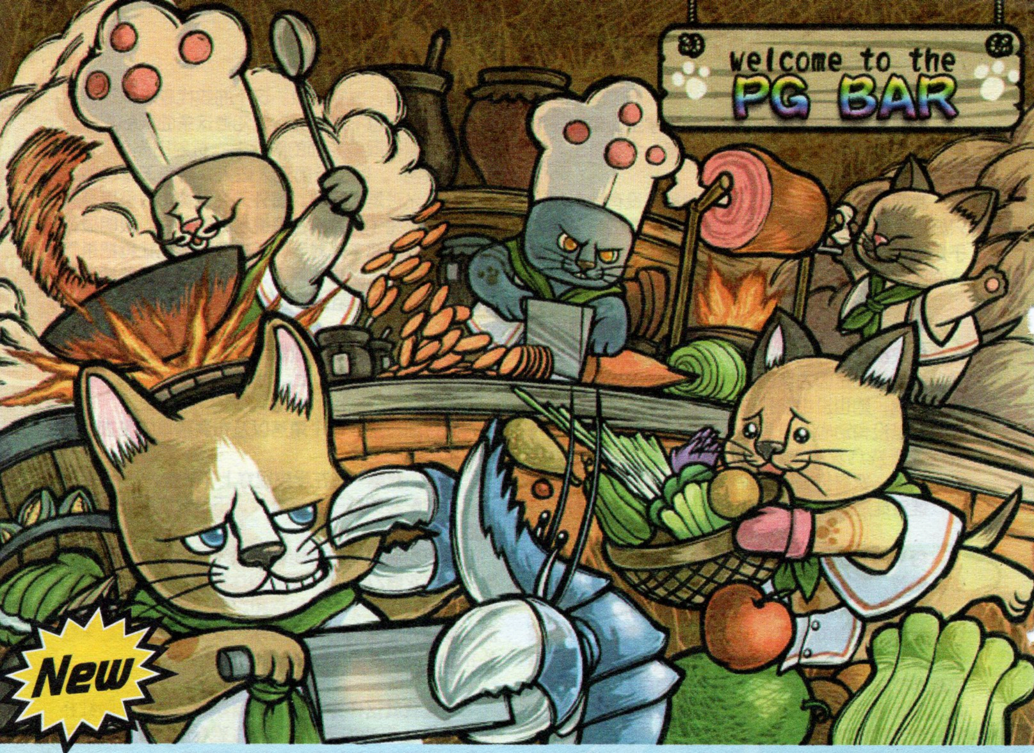
萧萧北风起，英雄归无期。

关于《阿凡达》，各国的叫法

据说《阿凡达》在日本被译为《阿凡雅灭达》；
在韩国被译为《阿凡斯密达》；
据说在意大利《阿凡达芬奇》；
在俄罗斯被译为《阿凡达夫斯基》；
在香港被译为《阿凡达明一派》；
在印度被译为《阿凡达三》……

《沁园春 房》

婚期将到，国内兄弟
有钱公寓，没钱蜗居
望长城内外，大厦高楼
工地上下，人浪涛涛。
早起晚睡，达旦通宵。
丈母娘说——买个房子才达标。
需钞票！看人山人海，一房难搞！
楼价如此虚高，引无数英雄竞折腰。
昔秦皇汉武，见此摇头；
唐宗宋祖，更是没招！
一代天娇，成吉思汗，只好住在蒙古包……
盼今朝，数天价楼盘，早日崩倒？



大家好，如果不出意外的话，相信大家没有忘记我吧？我是岚枫，就是传说中的小疯子（误），是小枫。奇怪，我回来怎么没有掌声呢？（呱唧呱唧呱唧......无限循环中......）

离开PG很久了，这次突然出现其实也没什么别的目的，就是想吓你们一跳，另外本人肩上的担子很重啊，基本上承担了承前启后继往开来的伟大使命，绝对是PG历史上最光辉的一页！（本段请大家自动无视）咳咳，正经一些，这次掌机迷全新改版，作为独领一代风骚的老编，应邀临时出来客串一下，一来呢愉悦一下自己，二来就是帮带新人。愉悦自己就不用说了，离开PG这两年我一直非常想念大家，这次某人约我重新主持PG BAR本人兴奋至极，帮带新人应该算是个小秘密了，小枫在这里就稍微透露一下吧，本期制作期间，得到了对于大家来说“陌生又熟悉”的小编mm弥可大力支持，至于是谁，还请大家往右看。顺便来点掌声，别停别停！

小编聊天记录：名字

岚枫：啊，猴子君，你为什么叫猴子呢？是因为酷爱香蕉或者桃子吗？

猴子：不……大概……希望自己能瘦一点……吧……其实我更喜欢菠萝。

岚枫：啊，说起来，菠萝为什么叫菠萝？

猴子：这有什么为什么，那苹果为啥叫苹果啊，本来应该叫林檎的。

岚枫：呐呢？！

猴子：林檎（りんご），在日语里是苹果的学名吧，对日本来说由于苹果是舶来品的，因此通常用片假名写作“リンゴ”，而“リンゴの木”（林檎の木）就是苹果树了。但是在中国古代，林檎指的是一种“果实像苹果而小的落叶小乔木”，也叫“花红、花红果、频婆果、文林郎果”，其实就是现代人所说的沙果了。所以说真正的“林檎”是沙果，原产地是中国。

岚枫：啊，知道那个。不过你说这么多干吗，我问的是菠萝啊！

猴子：菠萝对于中国来说也是外来水果，所以名字奇怪。最初这个东西从美洲传到欧洲和东南亚，又从东南亚传到中国广东，当时音译的是叫菠蜜，后来不知道怎么的就叫菠萝了。

岚枫：听说南方也叫凤梨，两个是不是一种东西？

猴子：应该是一样的，据说是中国的一些学者看到菠萝的头顶长着一簇叶子，像是凤凰的尾巴，便把它叫做“凤来”，又因为在闽南语中“来”和“梨”的读音相同，这样叫来叫去最后就成了“凤梨”。英语叫pineapple，pine是松树，apple是苹果，大概因为菠萝的外形和松果有点像吧。总之都是音译加象形的结果。不过也有的人说两个不一样，说菠萝要沾盐水吃，而且吃多了会上火，凤梨不用沾盐水，吃多了也不会上火云云，这个还有待考证。

岚枫：哦……那你为什么叫猴子？

猴子：……那你为什么叫岚枫……

岚枫：这、这是秘密，本次谈话到此结束！

大家好，我是弥可。08年看过某杂志的读者们也许还记得我吧？那个喜欢MH的游戏编辑mm--弥可，正是本人。之前因为一些原因暂别大家，这次加入掌机迷，也算是曲线回归了吧……虽然以前工作的时间不长，但是编辑部快乐的工作氛围和读者们热情的支持总是让我念念不忘，希望来到掌机迷也同样能够得到大家的认可。

本期的PG BAR是由前辈岚枫大哥主持的（弥可也有参与哦），下期他老人家将正式退居幕后，由弥可接过这一光荣的使命，继续为大家送上欢乐的编读交流，希望大家多多支持我！在这里弥可也借机宣传一下自己的BLOG好了，网址是 www.meeko2game.blog.sohu.com，没事的时候记得上去踩踩哦！



没有选择的人生更痛苦(≧ω≦)

快到新年了，现在就想着拿到压岁钱买掌机，看着各位大哥大姐玩NDS和PSP很羡慕，想问问PG的小编，先买什么主机好啊。想买NDS玩口袋，又想买PSP玩怪物猎人，可我的压岁钱最多只能买一台，真矛盾啊。对了，各位小编经常玩什么主机和什么游戏呢？一定要给我回信啊。

（河北邢台 马志超）

弥可：压岁钱么……这种东西似乎已经距离弥可非常之遥远了。还是未成年好啊，除了不能浏览绿坝娘大小姐禁断之网页外，每年的期待压岁钱阶段也是相当有感觉的。说起NDS和PSP，要是让我在这其中只选择一个，也是很痛苦的事情吧，但是话又说回来了，选择是痛苦的，然而不能选择就连痛苦都没有，没有痛苦的人生也是很无聊的人生哇，所以你要坚强地独自承受这种痛苦，艰难地做出义无反顾的选择，加油……编辑部众的游戏类别非常复杂，基本涵盖了现行所有的主机和游戏，最近比较流行《神秘海域2》，掌机上应该算神游的《任天狗狗》（我没有打错字，就是狗狗……）了，某人把自己的狗命名为“你是个猪吗?”，一个下午呼唤数百遍，极其变态。

玩游戏也要两手都要硬o(^-^)o

亲爱的小编们，你们好啊！我是你们的忠实读者，几乎每期的掌机迷我都有收藏，现在已经多到我的书柜都放不下了，呵呵，有时玩游戏遇到难题还真只能靠你们救命了，所以我把这些藏书当自己宝贝来看呢！现在的我还是个学生，由于父母之前很反对我看课外书，所以我每天都很努力的学习，多多争取自己闲暇的时间来看掌机迷，慢慢的我自己的功课也有了很大的进步，呵呵，很感激你们呢！现在我和父母有个协定，考试要是进班里的前十名，每期的掌机迷他们都给我买，还给我足够的时间游戏，呵呵，现在的我觉得每天都很值得期待，期待学习，期待游戏，更期待掌机迷能够越来越好，越来越红火。

（辽宁盘锦 薛秋）

弥可：看掌机迷能够促进学习，这是本年度最让弥可欣慰的消息之一。游戏、游戏杂志与学习的关系一直以来都是老师和家长们所诟病的话题，不得不承认，历史上确实有一些因痴迷游戏而玩物丧志，影响了学业和生活的惨痛教训，但是作为一个游戏编辑，又曾主持过多期（目前增加中）读编交流栏目的资深业内人士，弥可我可以很负责任地说，只要处理得当，游戏和学习是可以两全的。所以，薛同学你做得很好啊，用血淋淋（汗）的事实强有力地证明了这一点，今后请继续加油，为俺们玩游戏的争口气。其他的同学也要向薛同学学习，游戏学习两手抓，两手都要硬，以用好成绩为游戏人争光为荣，以拿烂成绩给游戏人抹黑为耻，坚定不移地沿着“游戏人都是好学生”这一路线奋勇前进。



小编们好，我也算是掌机迷的老读者了，当年还是半月刊的时候就在看，不过这是第一次写信，新年第一天写的哦。其实就是两个问题，一个是很早前就想问的了，为什么掌机迷要从半月刊改成月刊呢？我看其他游戏杂志都是加快出刊的速度吧，还是喜欢以前半月刊的时候哦，内容感觉充实一些，而且每个月有两本可以看。第二个问题是想问问PSP上的怪物猎人3有消息了么？我在同学家看到Wii版的怪物猎人3，打海战太有意思了，如果能在掌机PSP上玩到就好了。顺便问问用PSP go玩怪物猎人的感觉行么？

（湖南长沙 蒋向兵）

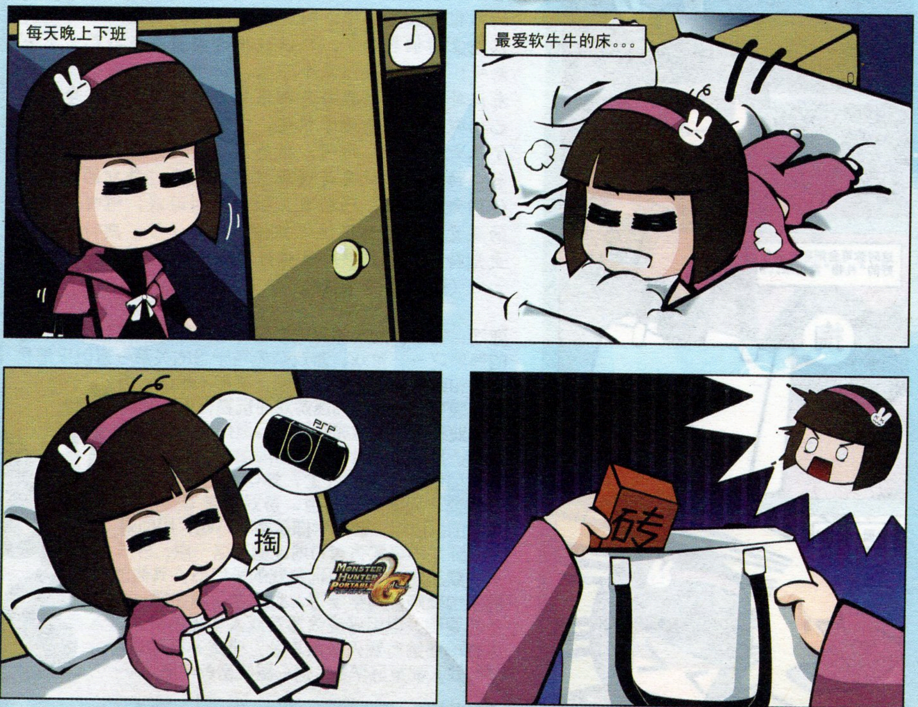
弥可：说到出刊速度的问题，当初改月刊也是迫不得已的，据说众人也很无奈，不能在第一时间为广大读者奉献上最快最全面的内容，这点让原编很郁闷。话说我们这期改版，也是在为改回半月刊试水，如果改版成功的话，确实有可能改回半月刊。

关于PSP版怪物猎人3，到截稿为止都还没有确切的消息，掌机的迷们可能还要再等等了，至于用PSP go玩怪物猎人，初期肯定会有一些不习惯吧，适应了应该是没有问题的，具体怎么不习惯和怎么能适应这种问题请不要问我，没有入手PSP go的充满怨念的编辑XX缓缓飘走……

各位敬爱的《掌机迷》编辑大人们，我是你们忠实的读者，这期掌机迷入手后，我就要进入紧张的高考复习了，要和我亲爱的游戏和杂志说拜拜了。有掌机迷的日子过得真的好快，也希望我的小P和DS能赶紧回到我的身边。前段时间一直在啃《光之四战士》，打得昏天黑地的，作为考前最后拼命的游戏，努力还是值得的。不多说了，背书去了，在此祝愿各位编辑大人新的一年福寿安康，大吉大利，年年有今日岁岁有今朝。

（北京崇文 林晓恩）

弥可：读者大部分都是正在上学的学生，而且很多都处于这种人生重大关口的阶段（年年都有新的一批啊），现在又到了这个时候了，相信很多人都要暂时和游戏、杂志告别了，我们会想念你们的，要早点回来啊……停停，话说得这么伤感干什么，短暂的告别是为了将来更快乐的重逢嘛，弥可在这里代表新掌机迷编辑部众人（剑纹乱入：mm也不能代表我哦，我已经被代表怕了……）预祝这些同学们高考顺利，考上自己理想的大学，拿到录取通知书的第一件事一定要写信给我们报喜，我们等待你们凯旋归来的消息哦！另外，看到林同学的祝福才意识到，杂志上市的时候离春节应该也没几天了吧，就在这里给大家拜个早年啦，提前祝大家新春快乐，虎虎生威！



PG美图赏征稿启示

“PG美图赏”栏目今日起正式开办！（掌声~！）弥可我作为史上最有品位的游戏mm，荣誉当选本栏目鉴赏大员，现正式向广大玩家征集绘画作品，画作被选中刊登的话就会奉上本刊特别赠送的精美礼品一份（详情可咨询我）！不要犹豫啦，如果你是擅长绘画的玩家，就一定要把作品发给我哦！作品分辨率一定要在1000×1000以上（因为要放整页哒！），要竖版哦，内容要和游戏有关，投稿邮箱是meeko.dr@qq.com！



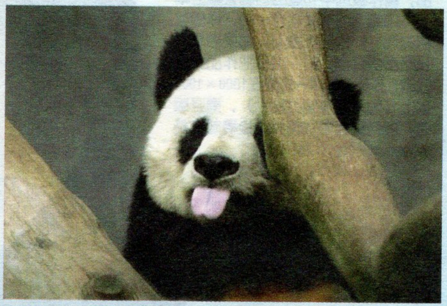
FFⅦ 蒂法–K.LL
（请作者和我们联系）

迷之特搜队

每个月都会发现一些惊人或雷人的民间图片，特搜队的目标就是它们！



“你像周杰伦”这真的是赞美之辞么……



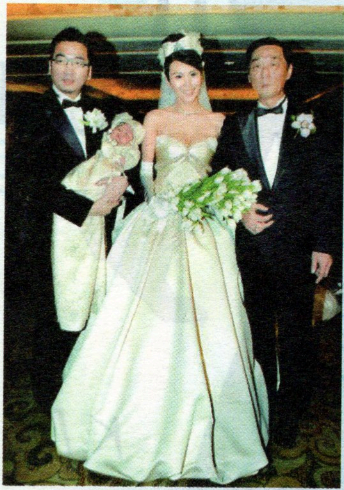
切~不给竹子我就不理你们！



似乎只有菜花是可以睁开眼睛吃下去的……



天朝的品牌意识似乎已经强大到一定地步了……



多幸福的一家三口啊，啥都不说了……



春天就快到了，真绝望啊……



你能猜出来几个成语？（答案见下期）



这年头都流行铺盖卷随身携带，低碳嘛！



那个，请问，真的只要是顶上来的都给我吃么？



外国人的男士社交指导手册……

（以上图片由弥可提供）



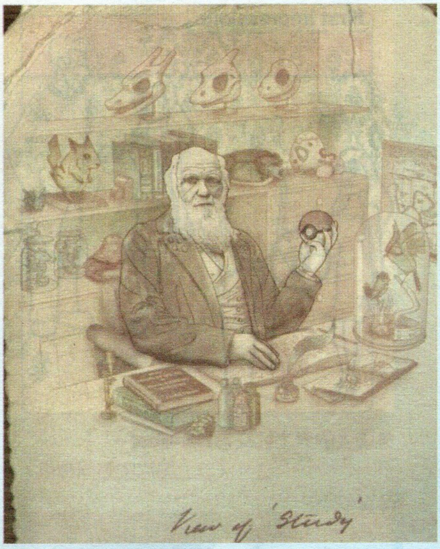
这是什么？这是U盘！



这是什么？这是U盘！



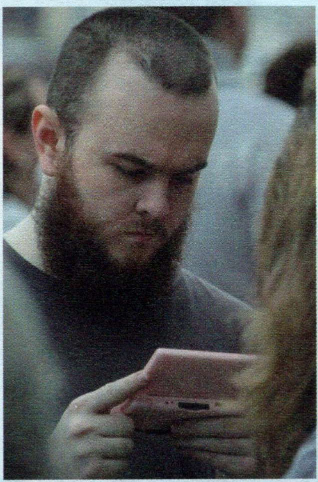
任天堂就是喜欢怀旧（骗钱）

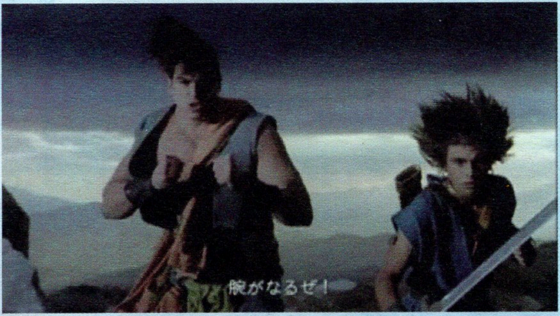


达尔文与他的进化论……



Woodman在哪呐？





DQ6的日本电视广告

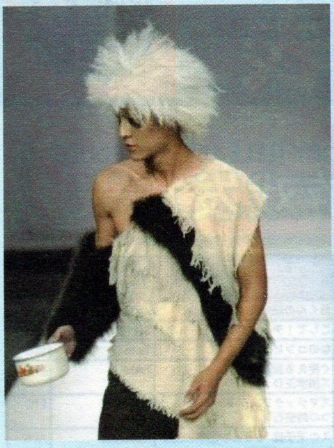
强烈的反差
（以上图片由硬核提供）



谁有这张票转让啊



最近流传于淘宝的神器



据说这是未来的时尚套装……

（以上图片由剑纹提供）



去年Wii上的一款婴儿游戏同捆婴儿玩偶，众人看了纷纷期待任天妞。



有人发现阿凡达的女主角原来是张韶涵……



塞尔达公主原来是这么死的……

New Releases

掌机新作发售表

本月大推荐

月莺：在下个月的DS游戏中，月莺比较看好《四狂神战记》的复刻版，这个游戏第一次听到还是我初中看杂志的时候呢，怀旧满点。此外《不可思议的迷宫 风来的西林4神之眼和恶魔之脐》也是值得关注，这个系列虽然不算什么大作，不过已经混成熟脸了，4代回归掌机也是很好的选择，这类游戏的确就适合掌机，专门谋杀我们玩家大量时间。至于《无限边界 超越 超级机器人大战OG传说》，作为萝卜控的我，那是必然要玩的，摇吧摇吧～～咳咳，PSP那边我向来是KONAMI的音乐游戏玩家，《流行音乐 携带版》我很关注，这个系列的神曲一直洗涤我的心灵。问题就是我那台老旧的PSP的按键不知道是否还支持得住。音乐游戏对按键的敏感性要求十分的高。

棉花糖：《学园祭的王子》终于移植DS了，某糖还在发愁如果汉化PS2版的也许不会有女孩子玩呢。这次的DS版中增加了可触摸的功能，终于可以和帅哥们肌肤相亲了，而且他们还会以“语音”来呼唤你的名字哦。再就是《金色琴弦3》的PSP版，其第二代作品的汉化已经接近尾声了，目前只剩下图片和文本的导入工作，不知道3代里会有怎样的剧情呢？不愧是情人节前后，连游戏公司都变成粉红色了，也就是说，少女情怀？再就是《一柳和受难3》，我觉得一柳和这孩子算是倒霉透了，每次都被卷入奇怪的案件里……比起这部作品，《超恐怖话题青之章DS》已经期待好久了，希望不要跳票哦！

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年2月				
4日	国夫君的超热血！大运动会	くにおくんの超熱血！大運動会	Arc System Works	ACT
4日	抱抱小猩猩	だっこして！チンパンジー	Star Fish	SLG
10日	大家的便利店	みんなのコンビニ	Taito	SLG
11日	马上能用的小知识 杂学王DS	今すぐ使える豆知識 クイズ雑学王ＤＳ	KAMUI	ETC
11日	问答魔法学园DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーＤＳ ～二つの時空石～	KONAMI	ETC
11日	网球王子 学园祭的王子	テニスの王子様 もっと学園祭の王子様-More Sweet Edition-	KONAMI	AVG
11日	龙珠DS2 突击！红缎带军团	ドラゴンボールＤＳ２ 突撃！レッドリボン軍	NBGI	ACT
11日	鲁邦三世 史上最大的头脑战	ルパン三世 史上最大の頭脳戦	NBGI	ETC
18日	三国志DS3	三國志ＤＳ３	KOEI	SLG
18日	游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚	遊戯王ファイブディーズ ワールドチャンピオンシップ2010 リバース・オブ・アルカディア	KONAMI	CAG
18日	交响情人梦 快乐的音乐时间	のだめカンタービレ 楽しい音楽の時間デス	NBGI	MUG
18日	堕天使的甜蜜诱惑×快感乐章	堕天使の甘い誘惑×快感フレーズ	Furyu	AVG
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷·绊	ひぐらしのなく頃に絆第四巻・絆	Alchemist	AVG
25日	少年鬼忍传 旋风	少年鬼忍伝 ツムジ	EA	ACT
25日	触摸歌唱	うたっち	KONAMI	ETC
25日	料理偶像	クッキングアイドル アイ！マイ！まいん！ ゲームでひらめき！キラメキ！クッキング	KONAMI	AVG
25日	现代大战略DS 一触即发 军事平衡崩坏	現代大戦略ＤＳ ～一触即発・軍事バランス崩壊～	SystemSoft Alpha	SLG
25日	贤者世界	WiZmans World	JALECO	RPG
25日	四狂神战记	エストポリス	Square Enix	ARPG
25日	不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼和恶魔之脐	不思議のダンジョン 風来のシレン４ 神の目と悪魔のヘソ	Spike	ARPG
25日	无限边界 超越 超级机器人大战OG传说	無限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大戦ＯＧサーガ	NBGI	RPG
25日	水瓶世纪 永久时代	ゲームブックＤＳ アクエリアンエイジ Perpetual Period	Broccoli	ETC
25日	牧场物语 双子村	牧場物語 ふたごの村	MMV	SLG
25日	冰之墓碑 一柳和 第三次的受难	氷の墓標 一柳和、３度目の受難	Nippon Ichi	AVG
25日	家庭教师HitmanReborn！羁绊之战	家庭教師ヒットマンREBORN! 神のタッグバトル	Marvelous	FTG
2010年3月				
4日	青蛙军曹RPG 骑士、武士和传说的海盗	ケロロＲＰＧ 騎士と武者と伝説の海賊	NBGI	RPG
11日	RPG工具DS	ＲＰＧツクールＤＳＤＳ	EnterBrain	ETC
18日	薄樱鬼DS	薄桜鬼ＤＳ	Idea Factory	AVG
18日	热斗！口袋棒球甲子园	熱闘！パワフル甲子園	KONAMI	SPG
18日	萌萌2次大战（略）2 大和抚子	萌え萌え２次大戦(略)２［chu～］☆ヤマトナデシコ	SystemSoft Alpha	SLG
18日	蜡笔小新 呆呆忍者传 前进！春日部忍者队	クレヨンしんちゃん おバカ大忍伝 すすめ!カスカベ忍者隊!	NBGI	ACT
25日	学生会的一己之见 DS的学生会	生徒会の一存 ＤＳする生徒会	Kadokawa Shoten	AVG
25日	大家的水族馆	みんなの水族館	Taito	ETC
25日	家庭职业棒球DS2010	プロ野球 ファミスタＤＳ２０１０	NBGI	SPG
2010年4月				
1日	世界树迷宫3 星海的来访者	世界樹の迷宮Ⅲ 星海の来訪者	Atlus	RPG
1日	超恐怖话题DS 青之章	「超」怖い話ＤＳ 青の章	Alchemist	AVG
1日	HUDSON×GReeeN	ＨＵＤＳＯＮ×ＧＲｅｅｅｅＮ	Hudson	ETC
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
15日	玛丽和伽利的科学大冒险	マリー＆ガリーの Let's さいえんす	Dorasu	AVG
20日	节拍都市	Beat City	THQ	MUG

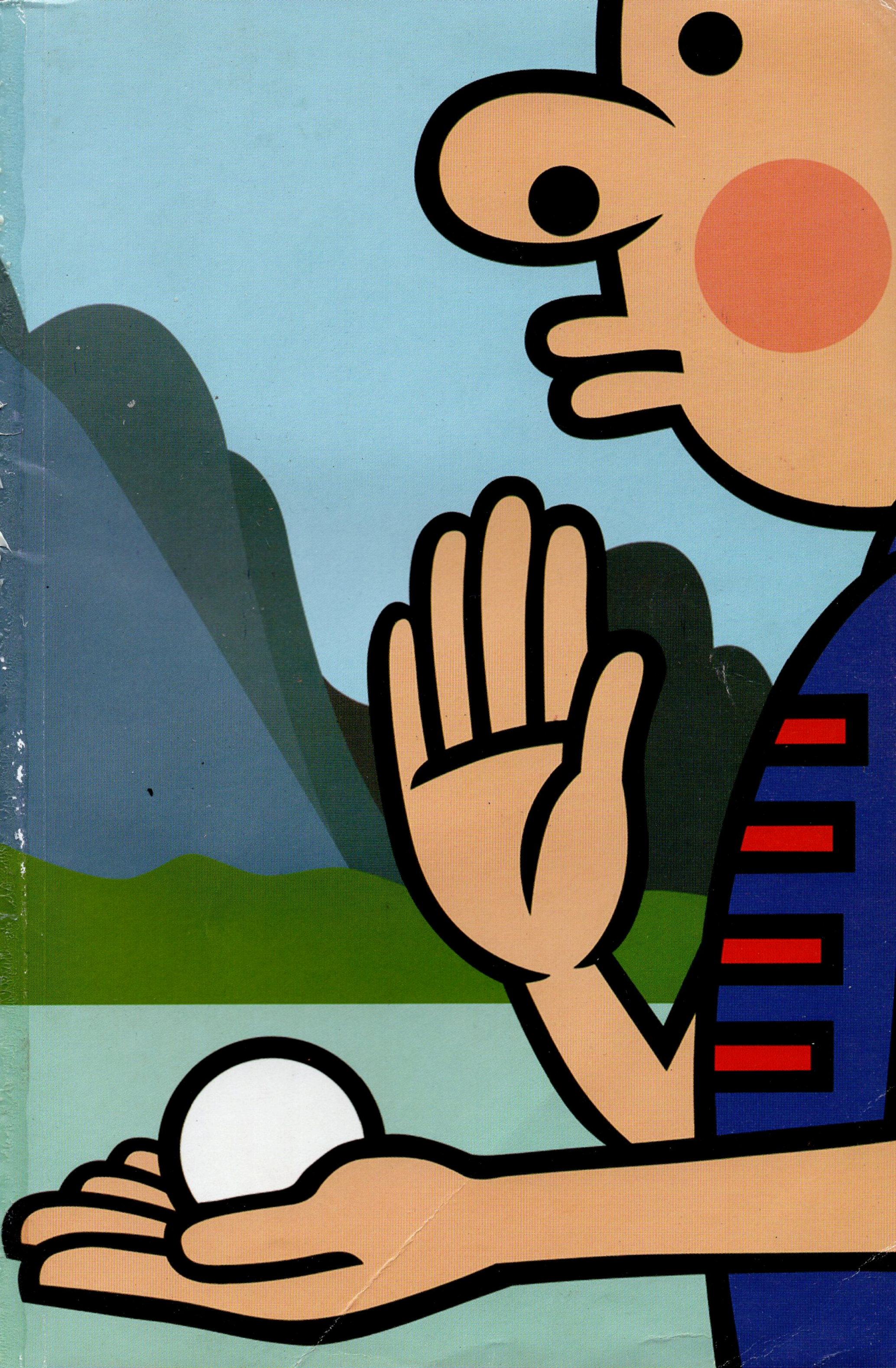
PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

日期	中文名称	游戏原名	发行厂商	类型
2010年2月				
4日	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	KONAMI	MUG
4日	萌萌二次大战略2	萌え萌え２次大戦(略)２［chu～］	System Soft Alpha	SRPG
4日	密室的祭品	密室のサクリファイス	D3P	AVG
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ARPG
9日	但丁的地狱	Dante's Inferno	EA	ACT
11日	海豹突击队 战术打击携带版	SOCOM:U.S.Navy SEALs Portable	SCE	ACT
16日	肥公主：蛋糕成堆	Fat Princess: Fistful of Cake	SCE	ACT
18日	谜题历代记	Puzzle Chronicles	KONAMI	PUZ
18日	传说勇者之传说	伝説の勇者の伝説-Legendary Saga-	Kadokawa Shoten	RPG
18日	银星将棋携带版	銀星将棋PORTABLE	SilverStar	TAB
18日	100万吨的碎片	１００万トンのバラバラ	SCE	ACT
18日	最后的伴侣 猫之俱乐部	Last Escort -Club Katze-	D3P	AVG
18日	角子机胜负师P 哲也 新宿VS上野	スロッターマニアＰ 哲也 新宿ＶＳ上野	Dorart	ETC
18日	经典迷宫 扶翼的魔装阵	クラシックダンジョン～扶翼の魔装陣～	Nippon Ichi	ARPG
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG
25日	夜明前的琉璃色 携带版	夜明け前より瑠璃色な ポータブル	Aria-soft	AVG
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ３	KOEI	AVG
25日	实况力量棒球 成功传奇	パワプロ サクセス・レジェンズ	KONAMI	SPG
25日	水之旋律2 绯之记忆	水の旋律２-緋の記憶-	Cyberfront	AVG
25日	FairlyLife 奇迹之日	フェアリーライフ ミラクルデイズ	Piacci	AVG
25日	喧哗番长4 一年战争	喧嘩番長４～一年戦争～	Spike	ACT
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCE	SPG
25日	QIX++	ＱＩＸ＋＋	Taito	PUZ
25日	公主日 续！二学期 携带版	ひめひび-New Princess Days!!-続! 二学期 ぽーたぶる	Takuyo	AVG
25日	冰之墓碑 一柳和 第三次的受难	氷の墓標 一柳和、３度目の受難	Nippon Ichi	AVG
25日	家庭教师HitmanReborn！ 羁绊之战	家庭教師ヒットマンREBORN! 神のタッグバトル．	Marvelous	FTG
2010年3月				
2日	美国职棒大联盟 10	MLB 10	SCE	SPG
2日	美国职棒大联盟 2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	SPG
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	KONAMI	RPG
4日	.hack//Link	．ｈａｃｋ／／Ｌｉｎｋ	NBGI	RPG
4日	装甲核心 最后的佣兵 携带版	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT
11日	真三国无双 联合作战2	真・三國無双ＭＵＬＴＩＲＡＩＤ２	KOEI	ACT
11日	晓之阿玛妮卡与苍之巨神	暁のアマネカと蒼い巨神 ～パシアテ文明研究会興亡記～	CyberFront	AVG
11日	绝对英雄改造计划	絶対ヒーロー改造計画	Nippon Ichi	RPG
11日	战斗之魂 英雄魂	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	NBGI	RPG
18日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	KONAMI	AAVG
18日	高达生存突击	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT
18日	Fate/新章	Ｆａｔｅ／ＥＸＴＲＡ	MMV	RPG
25日	天降之物 心跳的暑假	そらのおとしもの-ドキドキサマーバケーション-	Kadokawa Shoten	AVG
25日	维他命Z：革命	VitaminZ Revolution	D3P	AVG
25日	天神乱漫	天神乱漫 Happy Go Lucky!!	Russell	AVG
未定	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード	SCE	CAG
未定	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：３Ｄ	SCE	SLG
2010年4月				
1日	皇家新娘	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～	ASCII Media Works	AVG
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ２０１０	KONAMI	SPG
1日	一骑当千 交叉冲击	一騎当千 クロスインパクト	MMV	ACT
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	ETC
13日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros	AAVG
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SRPG
22日	伊苏 菲尔迦纳的誓约	イース～フェルガナの誓い～	Falcom	ARPG
29日	闪光十字军Go Go！	ティンクル☆くるせいだーすＧｏＧｏ！	Lilian	AVG

硬核：《热血硬派》系列曾经是小时候的最爱，特别是FC版的运动会，玩屋顶撑杆跳的时候死了一次又一次仍乐此不疲。这次NDS版《国夫君的超热血！大运动会》明显就是等待了10多年的续作了，一定要玩！PSP上的《噬神者》也要出了，终于可以看这款南梦宫做的“怪物猎人”正式版是啥样了， MHP3之前的空白日子能不能靠这游戏填补就要有答案了。另外那个《谜题历代记》也要看一看，这又是个类似神作Puzzle Quest的游戏。其实不管好不好玩，只要是Puzzle类的游戏我都去会试一下，在自由的游戏时间并不充裕的情况下，这类简单的益智游戏才是王道。因此，我也很想玩下QIX++。有人说那是ACT，但在我看来这游戏PUZ的成分更高。

剑纹：NDS方面，《世界树迷宫3》肯定会玩，惯性使然。国夫君大运动会也是，从FC时代过来的应该都必玩吧？！二三月份PSP期待的游戏很多，MH类的“食神者”，GOW类的“但丁地狱”，这两个游戏你看到本刊时应该已经玩上了。SEE有好多款游戏，PS3上的肥公主移植到PSP上了，“100万吨”另类的让人期待，3月还有“审判之眼”PSP版，截稿前DEMO已经发布，“勇者别嚣张3D”应该也会惯性玩一玩，现在就希望改进大一些。哦，还有几个PSP大作肯定会试试，比如《喧哗番长4》《真三国无双联合作战2》《绝对英雄改造计划》《潜龙谍影和平使者》。四月有乳摇新作“不怎么乳摇的天堂”，还有我个人比较喜欢的Sting公司的新作《噩梦骑士》也很期待。


région morges
Planète Lilou dans
la cour des grands




本刊仅随
光盘附送